SERES MAIORES E MENORES

A maior parte dos personagens jogadores é de tamanho Médio e alguns poucos são Pequenos ou Mínimos. No entanto, existem criaturas ainda menores, como insetos; ou bem maiores, como dragões.

CONDIÇÕES ESPECIAIS

O atacante está...	Modificador no ataque
Abalado	–2
Caído	–4
Cego	50% de chance de falha
Em posição mais alta	+1
Flanqueando o alvo	+2 (apenas para corpo-a-corpo)
Invisível	+4 (não se aplica a alvos cegos)
Ofuscado	–1
O alvo está...	**Modificador na CA**
Caído	–4 contra ataques corpo-a-corpo, +4 contra ataques à distância
Cego	–8
Desprevenido	–4
Sob camuflagem	20% de chance de falha
Sob camuflagem total	50% de chance de falha
Sob cobertura	+4
Sob cobertura total	O alvo não pode ser atacado

Assim como raças Pequenas e Mínimas sofrem ajustes em suas jogadas de ataque, CA e Furtividade, o mesmo vale para seres de outros tamanhos — é mais fácil acertar ou perceber um kaiju que um sapo!

Criaturas de tamanho Grande ou maior também usam regras um pouco diferentes. Primeiro, elas ocupam mais espaço (uma criatura Grande ocupa um espaço de 3m, ou 4 quadrados). Segundo, elas têm alcance natural superior a 1,5m, sendo capazes de fazer ataques corpo-a-corpo contra alvos mais distantes. Essas regras são mais importantes se você estiver jogando com um tabuleiro.

QUEBRANDO OBJETOS

Tentar quebrar ou destruir um objeto inanimado — desde uma porta trancada até uma espada empunhada pelo oponente — é diferente de atacar uma criatura.

Um objeto imóvel tem CA 5 + seu modificador de tamanho (veja exemplos na tabela). Um objeto em movimento tem CA 10 + seu modificador de tamanho. Para um objeto sendo carregado por outra criatura, veja a manobra separar em "Ações Padrão".

Se você acerta o ataque, causa dano normal. Entretanto, objetos normalmente têm redução de dano, dependendo de seu material. Um objeto reduzido a 0 ou menos PV é destruído. Veja as tabelas na página ao lado para as estatísticas de diversos objetos.

TAMANHO DE CRIATURAS

Categoria de Tamanho	Exemplo	Espaço	Alcance Natural	Modificador de ataque e CA	Modificador de Furtividade
Ínfimo	Mosca	15cm	1,5m	+8	+16
Diminuto	Sapo	30cm	1,5m	+4	+12
Mínimo	Carpa, gato, pardal	75cm	1,5m	+2	+8
Pequeno	Nezumi, goblin	1,5m	1,5m	+1	+4
Médio	Humano	1,5m	1,5m	0	0
Grande (alto)	Ogro	3m	3m	–1	–4
Grande (comprido)	Cavalo, cão-leão, bariki	3m	1,5m	–1	–4
Enorme (alto)	Odokuro	4,5m	4,5m	–2	–8
Enorme (comprido)	Dragão celestial adulto	4,5m	3m	–2	–8
Descomunal (alto)	Titã	6m	6m	–4	–12
Descomunal (comprido)	Dragão celestial venerável	6m	4,5m	–4	–12
Colossal (alto)	Kaiju sauroide	9m	9m	–8	–16
Colossal (comprido)	Kaiju insetoide	9m	6m	–8	–16

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

Estatísticas de objetos

Exemplo	Tamanho	CA	RD	PV
Folha de papel	Diminuto	9	0	1
Corda	Mínimo	7	0	2
Corrente	Mínimo	7	10	2
Cadeira	Pequeno	6	5	5
Barril	Médio	5	5	10
Porta de papel	Grande	5	0	5
Porta de madeira	Grande	4	5	10
Porta de pedra	Grande	4	8	60
Porta de ferro	Grande	4	10	60
Carroça	Enorme	3	5	60
Casebre	Descomunal	1	5	100
Pagode	Colossal	–3	5	400

Estatísticas de armas, armaduras e escudos

Exemplo	RD	PV*
Arma leve de madeira (nunchaku)	5	2
Arma de uma mão de madeira (clava)	5	5
Arma de duas mãos de madeira (bo)	5	10
Arma leve de metal (sai)	10	2
Arma de uma mão de metal (wakizashi)	10	5
Arma de duas mãos de metal (naginata)	10	10
Escudo leve	5	10
Escudo pesado	10	20
Armadura leve	5	20
Armadura média	10	30
Armadura pesada	10	40

*Pontos de vida de itens para criaturas Médias. Divida por 2 para cada categoria de tamanho inferior ou multiplique por 2 para cada categoria de tamanho superior.

Combate montado

Lutar a cavalo (ou cão-leão, ou outra criatura que sirva como montaria) confere diversas vantagens.

Sua montaria não rola Iniciativa. Ela age junto com você (ou seja, em sua Iniciativa). Você usa o valor de deslocamento da montaria e não precisa gastar uma ação de movimento para se mover — quem gasta a ação é a própria montaria.

Se você não é treinado em Cavalgar, precisa gastar uma ação de movimento e fazer um teste de Cavalgar (CD 10) por rodada para guiar a montaria. Um personagem treinado em Cavalgar não precisa gastar uma ação para guiar a montaria. Ele pode, por exemplo, sacar uma arma (gastando sua ação de movimento), percorrer o deslocamento da montaria (gastando a ação de movimento dela) e então atacar um inimigo (gastando sua ação padrão).

Montar ou desmontar é uma ação de movimento. Se você ou sua montaria sofrem dano, você deve fazer um teste de Cavalgar (CD igual ao dano sofrido). Se falhar, você cai da montaria e sofre mais 1d6 pontos de dano*.

O balanço da montaria em movimento torna mais difícil atacar à distância (–4 na jogada de ataque) e executar jutsus: se falhar em um teste de Vontade (CD 15 + PM gasto), o jutsu não funciona, mas os PM são gastos mesmo assim*.

*Aliados do tipo montaria também seguem essas regras.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

CAPÍTULO SEIS

MESTRANDO

Em um jogo de Império de Jade, um dos jogadores assume um papel diferente. Enquanto os demais constroem personagens, ele vai inventar a história, os coadjuvantes, os desafios, o próprio mundo. É o *mestre*.

O mestre é como o juiz de futebol: faz com que as regras sejam cumpridas e tem a palavra final sobre qualquer situação. É também como o narrador de um livro, descrevendo o cenário e acontecimentos, para que os personagens principais (os jogadores) possam agir. É um diretor de cinema e um ator que troca de figurino o tempo todo, um adversário e aliado dos jogadores. Se RPG fosse videogame, o mestre seria o próprio aparelho: ele cria a realidade em que os personagens existem. Sem o mestre, não há jogo.

Mas não deixe o título pomposo enganá-lo: o mestre não é o "chefe" do jogo, não manda nos demais jogadores e não está acima deles. Seu dever é criar uma história para que *os outros* sejam protagonistas. Mais ainda, criar oportunidades para que o grupo construa uma história em conjunto. O mestre interpreta os vilões e enfrenta os jogadores, mas também os ajuda para que vençam (afinal, são os heróis!). O mestre oferece chances e desafios, mas não força os jogadores a nada: apenas reage às ações deles.

Em suma, o mestre é o árbitro final de tudo: história, regras, equilíbrio e diversão. Ele tem mais trabalho e responsabilidade, pois precisa preparar muita coisa com antecedência para que o jogo transcorra sem problemas. Mas também tem as maiores recompensas: quando uma aventura dá certo e todos se divertem, os méritos cabem ao mestre.

O QUE É MESTRAR?

"Mestrar" nada mais é que inventar um enredo básico, descrever o ponto de partida aos jogadores e perguntar o que eles desejam fazer. Então narrar as consequências dessas ações.

Digamos que você inventa um ponto de partida clássico: os personagens estão todos juntos em uma taverna *izakaya*, planejando a próxima missão. Então, você anuncia um bando de capangas yakuza entrando na taverna, armas à mostra, cobrando sua "taxa de proteção". E agora? O que os jogadores farão?

Você pode achar que eles vão enfrentar os yakuza — e provavelmente está certo. Mas talvez o ninja decida se esgueirar pela porta dos fundos, para tentar descobrir se há mais capangas lá fora. Talvez o kensei queira intimidar os mafiosos com uma exibição de sua perícia, afugentando-os.

Os jogadores são livres para fazer suas escolhas — inclusive escolhas que você não esperava. Não cabe ao mestre forçá-los a nada. Você apenas pede que façam testes, e descreve o resultado de suas ações.

Mestrar é proporcionar a diversão do grupo através do RPG. É ter poder absoluto, mas saber usá-lo bem. Um bom mestre não lança um exército de ogros contra um grupo de 1° nível — você *pode* fazer isso, mas todos os personagens vão morrer, o que não é divertido. Da mesma forma, um bom mestre não coloca os heróis contra dois goblins doentes e manetas — isso é fácil demais, e vitórias sem desafio também não são divertidas.

Como mestre, você vai costurar as ideias e interpretação dos jogadores em uma história coesa. Todos constroem a história juntos. Mas é você quem a conduz.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

CRIANDO AVENTURAS

Antes de começar a jogar, você vai precisar inventar uma aventura — ou ler uma aventura pronta que tenha comprado ou achado na internet.

Uma "aventura" é uma história em um jogo de RPG — mais ou menos como um capítulo de um livro ou um episódio de uma série. Aventuras podem durar apenas uma partida (ou "sessão de jogo"), ou se estender por algumas sessões. Em geral, é melhor planejar aventuras que durem algumas horas e depois continuar outro dia.

Para criar uma boa aventura, comece com um enredo ou desafio básico. Digamos que o sentai receba a tarefa de resgatar uma valiosa peça de arte em uma ruína ocupada pelos bakemono. Aí temos um bom ponto de partida (bem simples, mas divertido).

Pense em como os jogadores podem se envolver com essa premissa. Eles recebem a missão de um magistrado imperial? Ou talvez de uma família yakuza, ou mesmo um clã ninja? Eles são leais ao Imperador, aceitando a missão por puro dever e honra? Eles visam apenas o lucro, exigindo recompensa? A peça de arte seria uma espada de jade? O líder bakemono vai usá-la contra o sentai? Todas são opções válidas, mas não faça uma aventura que dependa de uma escolha específica dos jogadores — afinal, talvez eles não queiram recuperar a peça de arte.

Tenha algumas alternativas à mão. Em vez de uma espada, talvez um amigo ou parente tenha sido raptado pelos bakemono. Ou ainda, talvez o Império tenha convocado o sentai para retomar a ruína infestada, outrora um importante castelo.

Melhor ainda, tenha mais de uma aventura planejada: se eles não quiserem saber da espada de jade, podem se interessar pelo ninja fugitivo que dizem se esconder na montanha próxima, ou pelos monstros aberrantes que atacaram um mercador semana passada.

Então é hora de criar personagens coadjuvantes, vilões e outros elementos de regras. Você pode usar fichas prontas (por exemplo, os bakemono apresentados neste livro) ou construir seus próprios adversários. Faça um mapa do castelo (talvez com armadilhas) e capriche nas estatísticas do líder bakemono, que provavelmente será o chefe final.

Por fim, decida as recompensas pelo sucesso na missão. Os jogadores podem ficar com a espada? O Imperador vai conceder-lhes a propriedade do castelo? Ou vão desistir de tudo isso e preferir apenas a honra?

Aí está. Você tem uma estrutura básica, agora basta forrar esse esqueleto com coisas interessantes. Pense em personagens que você gostaria que os jogadores encontrassem, cenas que você gostaria que acontecessem. Talvez, no caminho para o castelo, encontrem um hanyô que os desafia para um duelo de poemas. Talvez o castelo seja assombrado pelo fantasma do ancestral de um dos personagens. Talvez um dos bakemono seja na verdade um ninja infiltrado, disposto a ajudar o sentai. Suas histórias podem ser tão simples ou complexas quanto você quiser.

Ao encerrar uma aventura, você pode descartar os personagens e nunca mais voltar a eles. Ou pode começar outra história com os mesmos protagonistas. Uma série de aventuras com os mesmos personagens, em uma história contínua, é uma *campanha*.

Algumas campanhas têm um grande enredo, que se desenrola de episódio em episódio. Outras são séries de aventuras isoladas, sem muita ligação entre si. Faça o que achar melhor.

Lembre-se: quanto mais esforço, criatividade e dedicação você coloca em uma aventura, mais você e seus amigos se divertem.

ESTILOS DE JOGO

Não há maneira "certa" ou "errada" de jogar RPG. Cada grupo de jogadores tem seu próprio estilo.

Alguns gostam de menos papo e mais ação, sem muita conversa, com perigo e combate o tempo todo. Outros preferem o lado mais teatral do jogo — gostam de interpretar seus personagens a fundo, pensar em sua personalidade. Outros ainda enxergam o jogo como um quebra-cabeças, um exercício de tática e estratégia.

Todos estão certos. O importante neste jogo é que todos se divirtam. Então, pense no tipo de aventura que seus amigos preferem: para alguns grupos, vasculhar masmorra após masmorra atrás de um tesouro seria algo chatíssimo — mas, para outros, matança de monstros é diversão garantida.

Construa suas aventuras tendo em mente as preferências dos jogadores — *todos eles*. Se há um kensei que adora duelar para provar sua força, inclua situações assim na história. Para um yakuza esperto que adora enganar seus adversários, providencie cenas que não precisam terminar em combates. Mesmo que seu grupo goste mais de ação, interpretação ou tática, procure incluir sempre um pouco de cada. Variar é sempre bom, e dá chances a todos para agir.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

CONDUZINDO O JOGO

Quando a aventura estiver planejada, é hora de sentar e jogar. É quando sua criatividade e planejamento dão frutos.

Em geral, não há grande dificuldade em mestrar. Siga o que já foi discutido neste capítulo (apresentando situações e escolhas aos jogadores, e reagindo às ações deles) e os exemplos de jogo em outros capítulos deste livro. Mesmo que sua primeira sessão não seja um sucesso total, não desanime. Mestrar é uma forma de contar histórias, e isso é natural para todos nós. Cedo ou tarde, você vai pegar o jeito.

IMPROVISANDO

Por mais regras e exemplos que existam neste livro, é impossível cobrir *todas* as situações que possam surgir na mesa de jogo. Os jogadores *certamente* vão apresentar ideias que não encaixam no que está descrito aqui. Então você precisará improvisar.

Ótimo! Ser mestre não é apenas recitar os regulamentos do livro. É usar seu próprio bom senso e discernimento para manejar as situações de jogo. Quando tiver que improvisar uma regra (ou mesmo o desenrolar da história), pense no seguinte.

• O que será mais divertido para o grupo?

• Esse tipo de situação já aconteceu em filmes ou livros de que você lembra? Qual foi o resultado?

• O jogador está sendo criativo e usando a imaginação, ou apenas "apelando" e procurando saídas fáceis? Boa vontade deve ser incentivada; busca por atalhos ou furos nas regras, desencorajada.

• Não existe mesmo *nada* parecido nas regras? Não é possível apenas adaptar uma regra já existente?

Em geral, tente sempre dizer "sim" para qualquer ideia nova apresentada pelos jogadores. Nada é mais chato que um mestre tentando negar tudo, só porque não aparece no livro ou não se encaixa em sua visão da história.

Como regra geral, pense em um teste (de habilidade ou perícia) que possa resolver a situação. Boas ideias e/ou condições favoráveis oferecem +2 de bônus, enquanto que ideias ruins e/ou condições desfavoráveis impõem –2 de penalidade.

LIDANDO COM O GRUPO

Independente da aventura que você planejou, ou dos personagens que seus amigos interpretam, você estará lidando com pessoas. Provavelmente eles veem você como uma espécie de líder (já que o mestre tem as maiores responsabilidades). Então tenha alguns cuidados para que o jogo transcorra bem.

Em primeiro lugar, garanta que *todos* estejam se divertindo. Alguns jogadores são mais extrovertidos; outros são tímidos e retraídos. Não deixe que os primeiros dominem a sessão inteira. Se alguém está quieto no canto, sem abrir a boca, pergunte: "E você? O que está fazendo?"

Uma das melhores maneiras de garantir a participação de todos é manter o grupo unido. Há mestres que gostam de conduzir "sessões paralelas" com cada personagem, fazendo seus destinos se cruzarem apenas eventualmente. Embora isso não seja errado, em geral é mais difícil e não rende tanta diversão. Império de Jade é sobre aventureiros que enfrentam o mal juntos, confiando uns nos outros. Não perca muito tempo com apresentações ou a história individual de cada personagem antes que eles se encontrem. Assim que possível, una-os em torno de um objetivo comum e faça com que

VOCÊ DEVE SER O MESTRE SE...

• Tem uma boa ideia para começar uma história, mas quer inventar o meio e o fim junto com seus amigos.

• Conhece bem as regras. O bastante para tomar decisões de improviso, ou pelo menos garantir equilíbrio quando elas forem quebradas.

• Gosta de assumir o papel do vilão.

• Não se importa em "ser derrotado" pelos heróis.

• Não quer os "holofotes" sobre si o tempo todo.

VOCÊ NÃO DEVE SER O MESTRE SE...

• Tem uma boa ideia para uma história, mas já decidiu o começo, meio e fim. Um mestre deve estar disposto a mudar sua história a todo momento.

• Não conhece as regras, nem tem tempo ou paciência para aprendê-las. Nesse caso, cedo ou tarde você vai cometer alguma injustiça com os jogadores.

• Não consegue desafiar seus amigos, mesmo em um jogo de faz de conta.

• Quer "vencer" o tempo todo.

• Precisa ser sempre o centro das atenções.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

interajam. Mesmo que não seja a coisa mais realista do mundo, será divertido.

Você e o seu grupo devem decidir como encarar questões externas que afetam o jogo diretamente. Se alguém não puder jogar, a sessão ocorre mesmo assim? Ou é melhor cancelar e deixar para outro dia? Se um dos jogadores se atrasa, ele entra no meio da história, ou todos esperam a sua chegada? Como o jogo não acontece sem o mestre, essas decisões muitas vezes caberão a você — mas devem ser consenso.

Muitos grupos (ou todos) gostam de contar piadas, relembrar partes de filmes e conversar sobre outras coisas durante o jogo. Afinal, em uma reunião de amigos, a descontração é a norma. Vocês devem decidir se gostam dessas interrupções ou não. Alguns grupos não se importam em parar o jogo a cada dez minutos para comentar o último episódio de uma série. Outros preferem concentrar-se na interpretação e deixar o bate-papo para outra hora. Seja o que for que vocês decidirem, o mestre será o responsável por fazer valer a decisão.

Por fim, pode ser que algum jogador esteja atrapalhando a diversão de todos. Você precisa controlá-lo de alguma forma — essa é, com certeza, a pior parte de ser um mestre. Para a grande maioria das situações em que isso ocorre, a solução é a mesma: converse com os jogadores. Nenhuma tabela de penalidades em pontos de experiência ou tesouros resolve isso com a mesma eficiência de um pedido honesto.

Diversão é Tudo

Priorize sempre a diversão do grupo acima de todos os outros fatores. Você pode julgar o que será divertido melhor que os outros jogadores (afinal, você tem uma boa ideia do que acontecerá a seguir na aventura). Assim, mesmo que os jogadores achem "mais divertido" ganhar uma tonelada de jade por vencer um goblin de 1° nível, você sabe que será mais satisfatório obter a recompensa depois de bastante esforço.

Procure manter o jogo sempre em movimento. Não deixe os jogadores muito tempo parados, pensando no que fazer. Insira algum novo elemento, faça a história seguir! Isso não significa necessariamente combate, ou mesmo ação. Pode ser que um yakuza apresente um argumento destruidor contra as opiniões dos personagens, ou que um mensageiro trazendo notícias importantes de uma província distante. Tanto na interpretação quanto na batalha, o melhor é seguir em frente.

Recapitulações

Para manter a história fresca na memória dos jogadores e evitar erros desnecessários, você pode fazer uma recapitulação da sessão anterior no início de cada partida.

Melhor ainda é pedir para que os jogadores o façam: em cada sessão, um deles é responsável por recapitular e relembrar os colegas dos eventos anteriores. Você pode premiar recapitulações especialmente inspiradas ou úteis com pontos de experiência ou outras recompensas (veja no **Capítulo 8**).

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

O Mundo de Jogo

Esta seção traz informações sobre aspectos do cenário: personagens do mestre, clima e viagens e custo de vida dos personagens jogadores.

Personagens do Mestre

Os personagens jogadores são os protagonistas da história. No entanto, além deles, suas aventuras vão incluir inúmeros outros personagens — interpretados pelo mestre. Desde o grande vilão até o garoto que cuida dos cavalos, o mundo é povoado por gente com personalidades distintas.

É importante criar coadjuvantes divertidos e marcantes, para que seus jogos não pareçam um deserto povoado apenas por zumbis sem mente. Esses coadjuvantes (chamados personagens do mestre, ou "PdMs") são construídos da mesma forma que os personagens jogadores. Mas você não precisa preencher fichas de personagem, calcular estatísticas ou escolher talentos para todos eles. Na verdade, são raros os PdMs que merecem esse tratamento de luxo!

Só precisam de fichas os inimigos que os heróis podem enfrentar, aliados importantes (cujas características serão relevantes em combate) ou outros que tenham influência direta sobre os aventureiros. Para os demais, um nome e traços gerais de personalidade são suficientes. E para personagens incidentais (a gueixa na casa de chá, o monge meditando, o magistrado visto de longe...) nem mesmo um nome pode ser necessário.

Digamos que a sua aventura envolve o resgate da esposa de um samurai, raptada por ninjas vingativos. O samurai encontra os heróis no mercado da cidade, acompanhado por um servo fiel. Você provavelmente precisaria da ficha do samurai (um aliado que lutará ao lado dos heróis), dos ninjas (que enfrentarão os heróis) e do líder ninja (um vilão importante, que deve ser um bom desafio). Você não precisa fazer ficha para o servo (um alívio cômico para a aventura, sem função real no combate) ou sua esposa (uma vítima indefesa), apenas seus nomes e personalidades são suficientes. E quanto aos mercadores, guardas e aldeões no mercado? Nem se importe com eles. Descreva-os em uma ou duas frases e siga em frente.

Alguns mestres gostam de incluir PdMs que acompanham o grupo — seja como companheiros e iguais, seja como conselheiros, ou mesmo protegidos. Não há problema em fazer isso. Apenas lembre-se que os PdMs são *coadjuvantes*. Por mais que você goste de seus PdMs, *nunca* faça com que sejam o centro das atenções. Esse papel cabe aos jogadores. Para PdMs que acompanham o grupo, considere usar as regras para aliados, no **Capítulo 8**.

Assim, os PdMs não devem oferecer respostas de enigmas, apontar o curso de ação "certo" ou salvar a pele dos jogadores em caso de perigo. Se você *precisar* incluir um wu-jen poderoso acompanhando o grupo, faça com que ele morra ou desapareça no início da aventura, para que não possa auxiliar os aventureiros.

Cidadãos

Alguns PdMs usam as mesmas regras de criação que os personagens jogadores, com acesso às mesmas classes, perícias e talentos. No entanto, esses são apenas os mais importantes e poderosos coadjuvantes (outros aventureiros, os líderes dos vilões, um artista marcial famoso...).

A maior parte das pessoas do mundo não tem poderes ou qualidades especiais. São simples fazendeiros, mercadores, estudiosos, nobres, bandidos, guardas... Todos pertencem a uma única *classe de PdM*, chamada "cidadão".

Ao contrário dos heróis aventureiros, cidadãos nunca serão poderosos, nunca matarão dragões, nunca salvarão o mundo. Apesar do nome, a classe não se aplica apenas a membros da casta shimin: aristocratas, estudiosos, mercadores e outros que jamais viveram aventuras também pertencem à classe.

Pontos de Vida: um cidadão tem 3 pontos de vida (+ seu modificador de Constituição) no 1º nível, e ganha 3 PV (+ mod. Con) por nível seguinte.

Pontos de Magia: um cidadão tem 1 ponto de magia no 1º nível, e não ganha nenhum PM adicional por nível seguinte.

Bônus Base de Ataque: igual a 3/4 do seu nível (como a progressão do ninja, shugenja ou yakuza).

Perícias: um cidadão tem 2 perícias treinadas (+ modificador de Inteligência). Ele não tem perícias de classe: pode escolher qualquer perícia como treinada.

Talentos: um cidadão recebe Usar Armas Simples e Usar Armaduras Leves.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

A seguir estão três exemplos de PdMs genéricos. Eles usam a seguinte distribuição de valores de habilidade: 13, 12, 11, 10, 9, 8, mais um valor variável para Honra.

BANDIDO — ND 1/2

Humano, Cidadão 2, desonrado; Médio, desl. 9m; PV 10; CA 14 (+1 nível, +1 Des, +2 armadura); corpo-a-corpo: clava +5 (1d6+3); Fort +1, Ref +2, Von +0; For 16, Des 12, Con 13, Int 10, Sab 9, Car 8, Hon 8.

Perícias e Talentos: Atletismo +8, Furtividade +6, Iniciativa +6, Intimidação +4, Percepção +0; Foco em Arma (clava), Perícia Aprimorada (Iniciativa), Vitalidade.

Equipamento: armadura de couro, clava.

GUARDA DE CIDADE — ND 1/2

Humano, Cidadão 2, honesto; Médio, desl. 9m; PV 10; CA 15 (+1 nível, +1 Des, +3 armadura); corpo-a-corpo: yari +4 (1d6+2); Fort +2, Ref +2, Von +1; For 15, Des 13, Con 12, Int 9, Sab 10, Car 9, Hon 10.

Perícias e Talentos: Atletismo +6, Iniciativa +6, Percepção +5; Foco em Arma (yari), Perícia Aprimorada (Percepção), Vitalidade.

Equipamento: armadura ashigaru, yari.

SARGENTO DA GUARDA — ND 1

Humano, Cidadão 4, honesto; Médio, desl. 6m; PV 20; CA 17 (+2 nível, +1 Des, +4 armadura); corpo-a-corpo: naginata +7 (1d10+3, x3); Fort +3, Ref +2, Von +2; For 16, Des 13, Con 12, Int 9, Sab 10, Car 9, Hon 12.

Perícias e Talentos: Atletismo +7, Iniciativa +8, Intuição +7, Percepção +7; Foco em Arma (naginata), Perícia Aprimorada (Percepção), Usar Armaduras Médias, Vitalidade.

Equipamento: haramaki, naginata.

VIAGENS

A maioria das sagas de fantasia envolve grandes jornadas até reinos distantes. Você pode simplesmente resumir essas viagens em uma ou duas frases ("A jornada até o Trono de Sugora é longa e perigosa, mas vocês alcançam a cordilheira em algumas semanas...") ou conduzi-las em detalhes, com inúmeras aventuras pelo caminho.

Para determinar a distância percorrida por hora ou dia de viagem, consulte a tabela a seguir, considerando o deslocamento do membro mais lento do grupo.

MOVIMENTO EM VIAGENS

Deslocamento	Distância por hora*	Distância por dia†
4,5m	2,25km	18km
6m	3km	24km
7,5m	3,75km	30km
9m	4,5km	36km
12m	6km	48km
15m	7,5km	60km

*Igual ao deslocamento x0,5km.
†Igual ao deslocamento por hora x8.

TERRENO E CLIMA

As distâncias na tabela consideram terreno aberto e clima bom. Em terreno difícil (florestas, montanhas, pântanos...) ou clima ruim (noite sem estrelas, chuva, neblina...) diminua a distância percorrida pela metade.

Reduções por terreno difícil e clima ruim são cumulativas. Assim, um grupo que normalmente percorreria 36km por dia, viajando por florestas e sob chuva percorrerá apenas 9km por dia. De acordo com o mestre, testes de Sobrevivência podem anular essas reduções.

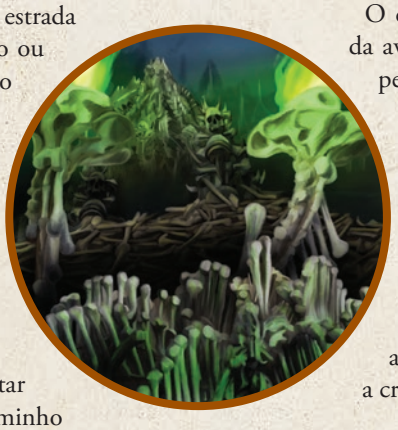
RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

Marcha Forçada

As distâncias na tabela consideram um ritmo normal de caminhada. Também é possível correr; nesse caso, a distância percorrida dobra, mas a cada hora o personagem deve ser bem-sucedido em um teste de Fortitude (CD 15 +1 por teste anterior) ou sofre 1d6 pontos de dano não letal.

Perdendo-se

Se o grupo não está seguindo uma estrada ou acidente geográfico — como um rio ou praia —, o guia deve ser bem-sucedido em um teste de Sobrevivência (veja a página 109) por dia de viagem, ou ficará perdido. Um grupo perdido viaja em uma direção aleatória. Uma vez por dia, cada membro pode fazer um teste de Sobrevivência (CD 20 –1 por dia de viagem aleatória) para perceber que está no caminho errado.



Uma vez que o grupo perceba estar perdido, pode determinar um novo caminho com um teste de Sobrevivência (CD de acordo com o tipo de terreno, +1 por dia de viagem aleatória). Se mais de um personagem tenta determinar a direção certa, faça testes em segredo para cada um. Para os que forem bem-sucedidos diga a direção correta; para os que falharem diga uma direção aleatória, que eles *pensam* ser a correta. Os jogadores devem decidir qual escolher.

Suprimentos

Normalmente, é melhor não se importar com a quantidade de comida ou bebida que os personagens carregam. Esse tipo de preocupação pode tornar o jogo uma sequência interminável de cálculos e desviar a atenção das partes mais divertidas da aventura.

A exceção é quando a aventura em si exige preocupação com suprimentos — durante uma travessia pela árida e gelada Grande Estepe, a falta de água e comida pode ser tão perigosa quanto qualquer monstro! Nesses casos, os jogadores devem controlar quantas rações de viagem os personagens possuem. Testes de Sobrevivência para encontrar mais suprimentos, e de Fortitude para resistir à fome e à sede, podem tornar uma viagem através de uma região inóspita tão emocionante quanto qualquer combate.

Clima

O clima pode ser um aspecto importante da aventura — uma batalha sob uma tempestade costuma ser mais dramática que lutar em um belo dia de sol! O clima pode fornecer desafios variados, e tornar a cena toda mais interessante.

Neblina

Neblina e nevoeiro densos obscurecem a visão, fornecendo camuflagem a criaturas até 1,5m e camuflagem total a criaturas a mais de 1,5m.

Precipitações

A precipitação mais comum é a chuva, mas Tamu-ra é especialmente fria e assolada por mau tempo. Tempestades são as precipitações mais violentas e, além de tornarem viagens praticamente impossíveis, podem ser bastante perigosas por si só.

Chuva: –4 em testes de Percepção, e os mesmos efeitos de vento forte (veja adiante).

Neve: –4 em testes de Percepção, além de criar terreno difícil (que reduz o deslocamento à metade).

Granizo: –4 em testes de Percepção e também causa 1 ponto de dano de esmagamento por rodada.

Tempestade: –8 em testes de Percepção e os mesmos efeitos de vendaval (veja adiante). Além disso, uma vez por cena uma criatura (escolhida aleatoriamente) será atingida por um raio (6d10 pontos de dano de eletricidade).

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

VENTO

O vento pode apagar chamas, atrapalhar ataques à distância e, se poderoso o bastante, até arrastar criaturas.

Vento fraco: nenhum efeito em termos de jogo.

Vento forte: –2 nas jogadas de ataque à distância e 50% de chance de apagar chamas. Também dissipa névoas e fumaças em 4 rodadas.

Vendaval: –4 nas jogadas de ataque à distância e apaga chamas. Também dissipa névoas e fumaças em 1 rodada.

Furacão: torna ataques à distância impossíveis e apaga chamas. Além disso, a cada rodada, criaturas Grandes ou menores devem fazer um teste de Fortitude (CD 15) ou caem no chão; criaturas Médias ou menores, além de cair, são arrastadas 1d4 x 1,5m na direção do vento, e sofrem 1d4 pontos de dano de vento por cada 1,5m.

Tornado: torna ataques à distância impossíveis e apaga chamas. Além disso, a cada rodada, criaturas Enormes ou menores devem fazer um teste de Fortitude (CD 25) ou caem; criaturas Grandes ou menores também são arrastadas 2d6 x 1,5m em uma direção aleatória, e sofrem 1d4 pontos de dano de vento por cada 1,5m

CUSTO DE VIDA

Entre uma aventura e outra, heróis precisam comer, dormir e comprar roupas, como qualquer pessoa. Mas Império de Jade é sobre lutar por honra e combater o mal, não administrar despesas domésticas!

Para simplificar, em vez de pagar cada estadia ou refeição, um jogador pode pagar um custo mensal que representa o sustento de seu personagem. Esse valor inclui despesas mundanas como alimentação, moradia, vestuário e transporte, mas não equipamento de aventura — como armas, armaduras e itens mágicos.

O jogador pode escolher um dos custos mensais a seguir.

Pobre (custo mensal de 10 ¥o): você fica nas piores hospedarias. Suas refeições quase nunca incluem qualquer coisa exceto arroz e os trapos que você veste são... bem, *trapos*. Muitos kensei, monges, shinkan e wu-jen vivem assim por opção, mantendo apenas o mínimo para uma vida decente. Outros, como bushi e onimusha, não se importam muito com conforto.

Médio (50 ¥o): você dorme em ryokan e come em izakaya, com uma eventual dose de saquê à noite. É um estilo de vida caro para pessoas comuns — imagine alguém que viva em hotéis e coma em restaurantes todos os dias —, mas boa parte dos aventureiros pode pagar por isso.

Rico (100 ¥o): você fica em quartos privativos nos ryokan e sua montaria é bem tratada nos estábulos. Se puder pagar por isso sem preocupações, você provavelmente está tendo sucesso em sua carreira.

Luxuoso (200 ¥o): suas roupas são feitas sob encomenda pelos melhores alfaiates, seus jantares são banquetes e você dorme nos melhores ryokan — isso quando não é convidado por um nobre local para ficar em seu castelo.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

Desafios & Condições

Os personagens não precisam se preocupar apenas com monstros e inimigos — Tamu-ra é uma terra de perigos e as vidas dos aventureiros são sempre arriscadas! Esta seção traz diversos desafios que você pode usar em suas aventuras, além de regras para condições prejudiciais que podem afetar os heróis.

Desafios

Ácido

Ácidos corrosivos causam 1d6 pontos de dano de ácido por rodada de exposição. Imersão total (por exemplo, cair dentro de um poço de ácido) causa 10d6 pontos de dano de ácido por rodada.

Armadilhas

Vilões desonrados adoram forrar seus covis de armadilhas, para afastar aventureiros intrometidos. Mesmo antigos templos e masmorras abandonadas podem conter as mais diversas armadilhas protegendo seus tesouros.

A ficha de cada armadilha traz as informações a seguir.

Teste de Resistência: o tipo e CD do teste de resistência que a vítima da armadilha deve fazer para evitar ou reduzir seu efeito.

Dano/Efeito: o que acontece com a criatura que disparou a armadilha. Normalmente, uma armadilha afeta apenas a criatura que a disparou; se afetar uma área, isso estará especificado aqui.

CD de Percepção e Ladinagem: a dificuldade dos testes para encontrar e desarmar a armadilha.

ND: a medida do perigo que a armadilha representa. Também serve como medida para quantos pontos de experiência (XP) o grupo recebe por desarmá-la (ou por ativá-la e sobreviver...).

As armadilhas a seguir estão organizadas em ordem crescente de nível de desafio. Usando estas como base, você também pode inventar novas armadilhas. O mestre deve decidir como é o gatilho de cada armadilha, deixando espaço para soluções criativas dos jogadores.

Armadilhas com o nome em *itálico* são mágicas, e podem ser neutralizadas com jutsus como *anulação*.

Agulha Envenenada: Reflexos (CD 20) evita; 1 ponto de dano de perfuração mais veneno de cascavel; Percepção (CD 25), Ladinagem (CD 20); ND 1/2.

Arame Farpado: Fortitude (CD 20) reduz à metade; 1d6+2 pontos de dano de perfuração; Percepção / Ladinagem (CD 20); ND 1/2.

Bloco de Pedra: Reflexos (CD 15) evita; 4d6 pontos de dano de esmagamento; Percepção / Ladinagem (CD 20); ND 1/2.

Fosso: Reflexos (CD 15) evita; queda de 3m que causa 2d6 pontos de dano; Percepção (CD 22), Ladinagem (CD 20); ND 1/2.

Rede: Reflexos (CD 15) evita; a vítima fica enredada e não pode se deslocar (no seu turno, pode tentar escapar com uma ação completa e um teste de Acrobacia CD 20; a rede tem 5 PV); Percepção / Ladinagem (CD 20); ND 1/2.

Virote: Reflexos (CD 20) evita; 1d10+2 pontos de dano de perfuração; Percepção (CD 22), Ladinagem (CD 20); ND 1/2.

Fosso Camuflado: Reflexos (CD 20) evita; queda de 3m que causa 2d6 pontos de dano; Percepção (CD 25), Ladinagem (CD 20); ND 1.

Amuleto de Proteção: Reflexos (CD 18) reduz à metade; 4d6+1 pontos de dano elemental (escolhido entre ácido, eletricidade, fogo, frio ou vento) em 3m de raio; Percepção / Ladinagem (CD 25); ND 2.

Fosso Profundo: Reflexos (CD 20) evita; queda de 6m que causa 4d6 pontos de dano; Percepção (CD 25), Ladinagem (CD 20); ND 2.

Lâmina na Parede: Reflexos (CD 20) evita; 2d6+5 pontos de dano de corte; Percepção (CD 22), Ladinagem (CD 20); ND 2.

Pedras Afiadas: Reflexos (CD 18) reduz à metade; 1d8+3 pontos de dano de perfuração por 1,5m atravessado, –9m no deslocamento por 1 dia, ocupa quadrado com 6m de lado; Percepção / Ladinagem (CD 25); ND 2.

Pêndulo de Teto: Reflexos (CD 25) evita; 1d12+10 pontos de dano de corte; Percepção (CD 22), Ladinagem (CD 20); ND 3.

Fosso com Estacas: Reflexos (CD 20) evita; queda de 9m que causa 6d6 pontos de dano mais estacas que

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

causam 2d4+5 de perfuração; Percepção (CD 25), Ladinagem (CD 20); ND 4.

Gás Venenoso Vaporizado: Fortitude (CD 17) reduz à metade; veneno que causa 1d12 pontos de dano por rodada durante 4 rodadas; Percepção / Ladinagem (CD 25); ND 4.

Símbolo do Sono: Vontade (CD 18) evita; se tiver 10 níveis ou menos, a vítima cai inconsciente como no jutsu *sono de Mizuha*; Percepção / Ladinagem (CD 28); ND 4.

Estátua Executora: dois testes de Reflexos (CD 25) evita; cada teste falho resulta em 1d12+10 pontos de dano de corte; Percepção (CD 22), Ladinagem (CD 20); ND 5.

Símbolo do Medo: Vontade (CD 22) evita; todos a até 9m ficam apavorados até o fim da cena seguinte; Percepção / Ladinagem (CD 29); ND 5.

Parede Instável: Reflexos (CD 25) reduz à metade; 8d6 pontos de dano de esmagamento numa área de 3m de lado; Percepção / Ladinagem (CD 20); ND 6.

Símbolo da Dor: Fortitude (CD 22) evita; todos a até 9m sofrem dores terríveis, que impõem uma penalidade de –4 nas jogadas de ataque e testes de habilidade, perícia e resistência até o fim da cena seguinte; Percepção / Ladinagem (CD 30); ND 6.

Sala Inundada: depois de ativada, os personagens têm 5 rodadas para achar uma saída (arrombando uma porta, encontrando uma passagem secreta, dissipando uma ilusão...). Após esse tempo, cada personagem deve prender a respiração para não se afogar; Percepção / Ladinagem (CD 25); ND 7.

Símbolo da Fraqueza: Fortitude (CD 25) evita; todos a até 9m sofrem uma fraqueza semiparalisante que causa 3d6 pontos de dano de Força; Percepção / Ladinagem (CD 31); ND 7.

Bruma da Insanidade Vaporizada: Fortitude (CD 20) evita; todos em uma área de 6m de lado ficam confusos até o fim da cena seguinte; Percepção / Ladinagem (CD 25); ND 8.

Símbolo do Atordoamento: Fortitude (CD 25) evita; todos a até 9m ficam atordoados por 1d6 rodadas; Percepção / Ladinagem (CD 32); ND 8.

Desabamento do Teto: Reflexos (CD 30) reduz à metade; 15d6 pontos de dano de esmagamento em todos os personagens numa área de 6m de lado; Percepção / Ladinagem (CD 20); ND 9.

Símbolo da Insanidade: Vontade (CD 28) evita; todos a até 9m ficam permanentemente confusos; Percepção / Ladinagem (CD 33); ND 9.

Abismo da Morte: Reflexos (CD 30) evita; o chão se abre numa área de 6m de lado, derrubando os personagens numa queda de 30m que causa 20d6 pontos de dano, sobre estacas que causam mais 2d8+10 pontos de dano de perfuração; Percepção / Ladinagem (CD 25); ND 10.

Sala Esmagadora: depois de ativada, os personagens têm 2 rodadas para achar uma saída; depois desse tempo, cada personagem que ainda estiver na sala começa a sofrer 10d6 pontos de dano de esmagamento por rodada; Percepção / Ladinagem (CD 25); ND 10.

Símbolo da Morte: Fortitude (CD 28) evita; criaturas com menos de 100 PV a até 9m morrem; Percepção / Ladinagem (CD 34); ND 10.

Calor e Frio

Um personagem em clima muito quente (acima de 50º C) ou muito frio (abaixo de –10º C) deve ser bem-sucedido em um teste de Fortitude a cada hora (CD 15 +1 por teste anterior). Falha resulta em 1d6 pontos de dano de fogo ou frio. Em situações de calor extremo (acima de 60º C) ou frio extremo (abaixo de –20º C) o teste deve ser feito a cada minuto.

Doenças

Um personagem exposto a uma doença deve ser bem-sucedido em um teste de Fortitude (CD varia conforme a doença) para evitar o contágio, ou sofre seus efeitos.

Em caso de contágio, o personagem doente deve repetir o teste todos os dias para evitar o mesmo efeito. Dois sucessos seguidos indicam que o personagem está curado.

Calafrios Diabólicos: transmitida por alguns tipos de oni. A vítima deve ser bem-sucedida em três testes de Fortitude seguidos para se curar, em vez de apenas dois.

Exemplos de Doenças

Doença	Tipo	CD	Efeito
Calafrios diabólicos	Ferimento	16	1d4 For
Enjoo cegante	Ingestão	18	1d4 For
Febre demoníaca	Ferimento	20	1d6 Con
Febre do esgoto	Ferimento	14	1d3 Des, 1d3 Con
Febre do riso	Inalação	18	1d6 Sab
Febre escarlate	Ferimento	17	1d6 For
Febre mental	Inalação	14	1d4 Int
Maldição pegajosa	Contato	16	1d4 Con
Tremores	Contato	15	1d8 Des

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

Enjoo Cegante: transmitida por água contaminada. Sempre que a vítima perde 2 ou mais pontos de Força, deve fazer outro teste de Fortitude ou fica permanentemente cega.

Febre Demoníaca: transmitida por alguns tipos de oni. Quando sofre qualquer dano, a vítima deve fazer outro teste de Fortitude; se falhar, perde 1 ponto de Constituição permanentemente.

Febre do Esgoto: transmitida por ratos gigantes. Uma pessoa ferida que passe por lugares imundos também pode contrair esta doença.

Febre do Riso: causa surtos de agitação e, em casos mais graves, loucura.

Febre Escarlate: causa enfraquecimento muscular.

Febre Mental: causa enxaquecas e torpor.

Maldição Pegajosa: transforma os órgãos internos da vítima em uma massa disforme. A vítima deve ser bem-sucedida em três testes de Fortitude seguidos para se curar, em vez de apenas dois.

Tremores: causa convulsões, tremores e movimentos involuntários.

Fogo

Um personagem diretamente exposto a chamas deve ser bem-sucedido em um teste de Reflexos (CD 15) ou vai pegar fogo, sofrendo 1d6 pontos de dano de fogo por rodada. Apagar o fogo exige uma ação completa, ou uma ação padrão e um teste de Reflexos bem-sucedido (CD 15), ou um mergulho na água...

Fogo provocado por efeitos instantâneos, como nos jutsus *explosão de fogo* e *leque de chamas*, não dura o suficiente para incendiar alguém.

Fome e Sede

Um personagem pode resistir um dia inteiro sem água ou comida, sem maiores problemas. Depois disso, deve ser bem-sucedido em um teste de Fortitude por hora sem água, ou por dia sem comida (CD 10, +1 por teste anterior). Falha resulta em 1 ponto de dano de Constituição.

Fumaça

Um personagem imerso em fumaça densa (por exemplo, dentro de uma casa em chamas) deve ser bem-sucedido em um teste de Fortitude por rodada (CD 10 +1 por teste anterior). Em caso de falha, perde a rodada engasgando-se e tossindo, sem conseguir realizar nenhuma outra ação. Falhar em dois restes seguidos causa 1d6 pontos de dano, que não pode ser reduzido.

Fumaça também obscurece a visão, fornecendo camuflagem às criaturas em seu interior. Fumaça provocada por efeitos como o jutsu *bomba de fumaça* normalmente não causa dano.

Lava

Lava, magma e outros materiais incandescentes (como metal derretido) causam 2d6 pontos de dano de fogo por rodada de exposição direta.

Imersão total (por exemplo, cair na cratera de um vulcão... hmm, melhor construir outro personagem) causa 20d6 pontos de dano de fogo por rodada, e o dano persiste por uma rodada adicional. Por exemplo, se um personagem fica duas rodadas na lava e depois sai, sofre um total de 60d6 pontos de dano.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

QUEDA

Uma queda causa 1d6 pontos de dano para cada 1,5m, até um máximo de 40d6 para uma queda de 60m. Em caso de queda na água, reduza em 6m (ou seja, –4d6) o dano.

Um objeto pesado (pedra, baú, barril...) que caia sobre uma criatura também causa 1d6 pontos de dano para cada 1,5m da queda. Dobre o dano para um objeto muito pesado (rocha, altar, carroça...).

SONO

Um personagem pode ficar uma noite sem dormir sem problemas — embora não recupere PM. Depois disso, deve ser bem-sucedido em um teste de Fortitude por hora sem dormir (CD 10, +1 por teste anterior). Falha deixa o personagem fatigado. Se já estiver fatigado, fica exausto. Se já estiver exausto, cai inconsciente e não pode ser acordado até que durma pelo menos oito horas.

SUFOCAMENTO

Um personagem pode prender a respiração durante um número de rodadas igual a seu valor de Constituição (por exemplo, 15 rodadas se tem Con 15).

Após esse tempo, deve ser bem-sucedido em um teste de Fortitude por rodada (CD 10, +1 por teste anterior) ou ficará inconsciente. Um personagem inconsciente por falta de ar sofre 1 ponto de dano de Constituição por rodada, até chegar a Con 0 (morte) ou respirar novamente.

VENENOS

Um personagem exposto a veneno deve ser bem-sucedido em um teste de Fortitude (CD varia conforme o veneno) ou sofre o efeito do veneno. Alguns venenos poderosos afetam a vítima mesmo em caso de sucesso no teste; a versão reduzida do efeito estará entre parênteses.

Alguns venenos não fazem efeito instantaneamente. Nesses casos, o personagem faz o teste de resistência quando o efeito acontece, não no momento da exposição. Outros venenos fazem efeito mais de uma vez; a vítima faz o teste de Fortitude cada vez que o efeito acontece, e mesmo em caso de sucesso ainda precisará fazer os outros.

Os venenos são divididos em quatro tipos básicos, de acordo com o método de inoculação.

Contato: inoculados através de um ataque bem-sucedido de toque ou com arma (mesmo que não cause dano), ou se a vítima toca um objeto envenenado.

Ferimento: inoculados através de um ataque bem-sucedido com arma, que cause pelo menos 1 ponto de dano.

Inalação: inoculados através da respiração. Normalmente, são armazenados em frascos que podem ser arremessados à distância de 3m. Quando o frasco se quebra, libera o veneno num cubo de 3m. Todas as criaturas na área são expostas — prender a respiração não impede a inoculação, uma vez que o veneno pode entrar por canais lacrimais, membranas nasais e outras partes do corpo.

Ingestão: inoculados através de comida ou bebida.

EXEMPLOS DE VENENOS

Veneno	Tipo	CD	Efeito	Preço
Arsênico	Ingestão	15	1d6 Con	50 ¥o
Chan-su (veneno de sapo)	Ferimento	15	1d6 Con	100 ¥o
Sonífero	Ferimento	15	Inconsciente pela cena	100 ¥o
Chá da flor de shikimi	Ingestão	18	2d6 Des (1d6 Des)	300 ¥o
Essência de yuurei	Ingestão	18	2d6 For (1d6 For)	300 ¥o
Pó de cogumelo kakishimeji	Ingestão	18	2d6 Des (1d6 Des)	300 ¥o
Veneno de naja	Ferimento	18	1d4 Con, 1d10 Con na cena seguinte	600 ¥o
Espinho do polvo azul	Contato	18	2d6 For (1d6 For)	900 ¥o
Névoa da insanidade	Inalação	18	Confuso pela cena	1.200 ¥o
Peçonha cegante	Ferimento	22	Cego pela cena	1.800 ¥o
Extrato de lótus negra	Contato	22	3d6 Con (1d6 Con), repete na cena seguinte	2.700 ¥o
Seiva de araragi	Contato	22	Lento pela cena	2.700 ¥o
Fugu	Contato	25	Paralisado (lento) pela cena	3.600 ¥o
Gás da sonolência	Inalação	25	Inconsciente pela cena	3.600 ¥o

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

Aplicar um veneno de contato ou ferimento em uma arma é uma ação padrão, com 10% de chance de exposição acidental ao veneno durante o processo (um personagem com o talento Usar Venenos ignora essa chance). O veneno afeta apenas a primeira criatura atingida pela arma. Usar venenos é uma violação de honra severa.

CONDIÇÕES

Estas são condições prejudiciais diversas que podem afetar os personagens. Se várias condições se aplicarem a um mesmo personagem, aplique todos os seus efeitos. Se os efeitos entrarem em conflito, aplique o mais severo. Penalidades no deslocamento nunca o reduzem abaixo de 1,5m.

Abalado: com medo de algo. O personagem sofre –2 em jogadas de ataque e testes de habilidade, perícia e resistência.

Agarrado: preso em combate corpo-a-corpo. O personagem sofre –2 nas jogadas de ataque, só pode atacar com armas leves, fica desprevenido e não pode se deslocar.

Apavorado: com muito medo de algo. O personagem deve tentar fugir da fonte de seu medo da melhor maneira possível. Se não conseguir poderá lutar, mas com as penalidades de estar abalado.

Atordoado: incapaz de fazer ações e desprevenido.

Caído: deitado no chão. O personagem sofre –4 nas jogadas de ataque corpo-a-corpo e –6m em seu deslocamento. Seus oponentes recebem +4 nas jogadas de ataque corpo-a-corpo, mas sofrem –4 nas jogadas de ataque à distância.

Cego: incapaz de enxergar. O personagem tem 50% de chance de falha em qualquer ataque, fica desprevenido, sofre –4 na CA (para um total de –8 na CA), –9m no deslocamento e –4 em testes de perícias baseadas em Força ou Destreza.

Confuso: comportando-se de modo aleatório. Role 1d6 no início de cada turno: 1 – Deve deslocar-se em uma direção qualquer; 2-3 – Não faz ações (fica balbuciando incoerentemente); 4-5 – Ataca a criatura mais próxima (ou a si mesmo se estiver sozinho); 6 – Age normalmente.

Dano de Habilidade: o personagem perdeu 1 ou mais pontos em um ou mais valores de habilidades. Pontos de habilidades perdidos voltam à taxa de 1 por dia, ou de acordo com o efeito que diminuiu o valor. Um personagem com Força ou Destreza 0 fica caído e paralisado. Um personagem com Inteligência, Sabedoria ou Carisma 0 fica caído e inconsciente. Um personagem com Constituição 0 morre. Dano de Honra é tratado de outra maneira; veja "Honra" no **Capítulo 1**.

Desprevenido: com a guarda baixa. O personagem sofre –4 na classe de armadura e –4 em testes de Reflexos.

Enjoado: passando mal por qualquer motivo. O personagem só pode realizar uma ação padrão ou de movimento (não ambas) por rodada.

Enredado: com o movimento prejudicado. O personagem sofre –2 nas jogadas de ataque, classe de armadura e testes de Reflexos, –6m no deslocamento e não pode correr ou fazer investidas.

Exausto: muito cansado. O personagem sofre –4 nas jogadas de ataque, classe de armadura, testes de Reflexos e perícias baseadas em Força e Destreza, –6m no deslocamento e não pode correr ou fazer investidas.

Fascinado: com a atenção presa em alguma coisa. O personagem fica parado, sem fazer nada exceto observar aquilo que lhe fascinou, e sofre –4 nos testes de Percepção. Qualquer ameaça óbvia anula este efeito. Balançar uma criatura fascinada para tirá-la desse estado gasta uma ação padrão.

Fatigado: cansado. O personagem sofre –2 nas jogadas de ataque, classe de armadura, testes de Reflexos e perícias baseadas em Força e Destreza.

Inconsciente: indefeso e incapaz de fazer ações. Criaturas inconscientes por efeitos de sono podem ser acordadas com qualquer ferimento, mas não por barulho normal. Balançar uma criatura para acordá-la gasta uma ação padrão.

Incorpóreo: sem corpo físico. O personagem só pode ser afetado por jutsus, itens mágicos ou outras criaturas incorpóreas. Mesmo quando atingido por um item mágico ou jutsu, esses têm 50% de chance de falha (não fazem efeito algum). Efeitos do descritor vácuo sempre funcionam.

Personagens incorpóreos podem atravessar objetos sólidos, mas não manipulá-los — eles não têm valor de Força no mundo físico. Se estiver dentro de um objeto sólido, o personagem não pode usar seus sentidos. Seus ataques são sempre considerados de toque, exceto contra outras criaturas incorpóreas. São imunes a manobras de combate, como agarrar e empurrar.

Indefeso: amarrado, inconsciente ou paralisado. Um personagem indefeso não pode fazer testes de Reflexos, tem CA 5 + seu modificador de tamanho, e pode sofrer golpes de misericórdia.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

Inerte: em animação suspensa. Um personagem inerte não está morto, mas também não pode ser detectada como uma criatura viva, parecendo sem vida se for examinado e contando como um objeto para propósitos de jutsus e habilidades de detecção.

Invisível: não pode ser visto. O personagem recebe camuflagem total (ataques contra você tem 50% de chance de falha), pode fazer testes de Furtividade mesmo que na presença de outras criaturas e contra seus ataques todas as criaturas ficam desprevenidas.

Lento: o personagem só pode realizar uma ação padrão ou de movimento (não ambas) por rodada. Criaturas lentas podem gastar uma ação padrão para fazer uma investida, mas avançam apenas 3m.

Nível negativo: um nível negativo impõe uma penalidade de –1 nas jogadas de ataque e testes de habilidade, perícia e resistência. Cada nível negativo também causa 2 pontos de dano e faz a vítima perder 2 PM. Níveis negativos com duração maior que uma cena podem se tornar penalidades permanentes. Quando a duração termina, você deve fazer um teste de Fortitude para cada nível negativo (CD igual à do efeito original, ou 20 + ND da criatura que causou o efeito). Um teste bem-sucedido elimina o nível negativo; uma falha torna o nível negativo uma penalidade permanente, reduzindo também seu total de PV e PM de acordo.

Ofuscado: com a visão prejudicada. O personagem sofre –1 nas jogadas de ataque.

Paralisado: indefeso e incapaz de se mover (mas não necessariamente caído). O personagem fica com valores efetivos de Força e Destreza de 0, e só pode realizar ações puramente mentais.

Pasmo: incapaz de fazer ações. Criaturas imunes a atordoamento ou encantamento não podem ficar pasmas.

Sangrando: com um ferimento aberto. No início de cada turno, o personagem deve fazer um teste de Constituição (CD 15). Se for bem-sucedido, estabiliza. Se falhar, sofre 1d4 pontos de dano e continua sangrando.

Surdo: incapaz de ouvir. O personagem sofre –4 nos testes de Iniciativa e Percepção. Além disso, precisa fazer um teste de Vontade para executar jutsus (CD 10 + custo em PM do jutsu), não conseguindo em caso de falha mas gastando os PM mesmo assim. Um jutsu sem mantras não sofre essa limitação.

Surpreendido: não ciente de seus inimigos. O personagem não pode agir e fica desprevenido durante a primeira rodada do combate.

Clarificações

Arredondamento

A menos que indicado o contrário, sempre que uma regra indica uma divisão (por dois, três ou outro número), o arredondamento é feito *para baixo*. Por exemplo, se um jutsu causa 7 pontos de dano e uma criatura reduz esse dano à metade, ela sofre apenas 3 pontos de dano.

Específico se sobrepõe a geral

Quando duas regras entram em conflito, a mais específica deve ser considerada. Por exemplo, um teste de Obter Informação normalmente leva 1 dia. Um yakuza, no entanto, muda essa regra com sua habilidade rede de informantes, podendo fazer esse teste em apenas 1 hora.

Se ainda houver dúvida na interação entre as regras, a decisão fica a critério do mestre.

Acumulando bônus

Em Império de Jade (e seu jogo-irmão, Tormenta RPG), a fonte do bônus determina o que acumula ou não. Bônus de fontes diferentes acumulam. Bônus de fontes iguais, não.

Assim, apenas sabendo de onde vem os bônus, você pode dizer se eles acumulam. Um bônus de +1 em ataques fornecido por um item e um bônus de +1 em ataques fornecido por um jutsu acumulam; dois bônus de +1 em ataques fornecido por dois itens, não. Simples.

As fontes de bônus são **habilidades de raça**, **habilidades de classe**, **talentos**, **itens**, **jutsus** e **aliados**.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

EXCEÇÕES & EXPLICAÇÕES

• **Habilidades de classe e talentos.** Bônus por habilidades de classe acumulam entre si, exceto quando vierem da mesma habilidade. Assim, o bônus na CA fornecido pelo sexto sentido do monge acumula com o bônus na CA da esquiva engenhosa do ninja.

O mesmo se aplica a talentos. Bônus por talentos acumulam entre si, a menos que venham do mesmo talento.

• **Bônus na CA de armaduras e escudos.** Bônus de armaduras acumulam com escudos e itens mágicos. Não se pode vestir duas armaduras nem empunhar dois escudos — exceto em casos especiais, como a char-aina e a carapaça kappa.

• **Aprimoramentos de itens.** Aprimoramentos de itens e materiais especiais não acumulam entre si, não importando a fonte. Assim, uma *machadinha +1* obra -prima fornece +1 nas jogadas de ataque (e dano), não +2.

• **Acumulando jutsus.** Efeitos de jutsus não acumulam entre si. Assim, um personagem sob efeito de *tamanho gigante* e *físico do dragão* (Força) recebe apenas Força +4, não +6. Da mesma forma, um personagem sob efeito de *casco da tartaruga* e *mandala-escudo* recebe apenas CA +4 (o maior entre os dois), não +6. Mas há maneiras de contornar essa limitação; um personagem sob efeito de *mandala-escudo* e *físico do dragão* (Destreza) recebe CA +6, porque físico do dragão (Destreza) não fornece um bônus direto na CA, e sim um bônus na Destreza (e este, por sua vez, aumenta a CA).

• **Acumulando itens.** Efeitos de itens mágicos não acumulam entre si. Então, usar dois *amuletos do relâmpago* fornece apenas +4 em testes de resistência contra eletricidade, não +8. Do mesmo modo, usar um *quimono +2* sobre um *dai'zenshi-fuku +4* resulta em CA +4 (o melhor entre ambos), não +6.

• **Acumulando aliados.** Aliados que oferecem o mesmo bônus não acumulam entre si. Então, um oni-musha que tenha um animal feroz como companheiro aberrante, e também um aliado fortão, não acumula o bônus de dano para ataques corpo-a-corpo, usando apenas o melhor entre os dois.

• **Multiplicadores.** Multiplicadores de dano (e quaisquer outros) são somados antes da multiplicação, subtraindo 1 de cada multiplicador após o primeiro. Assim, um personagem com o talento Investida Implacável (dano x2 com uma investida montada) que consegue um acerto crítico com um machado de batalha (dano x3) causa dano x4, não x6. Efeitos que aumentam o multiplicador diretamente (como a habilidade de classe letalidade, do ninja) não precisam passar pela subtração. No exemplo acima, se o mesmo personagem tiver a habilidade letalidade, causa dano x5.

• **Condições.** Quando várias condições prejudiciais afetam a um mesmo personagem, aplique todos os seus efeitos. Quando os efeitos entram em conflito, aplique apenas o mais severo.

• **Chance de falha.** Efeitos que causam chance de falha sempre acumulam, não importando a fonte. Por exemplo, um alvo está sob camuflagem (20% de chance de falha) e usando uma armadura média de akamono (20% de chance de falha) impõe ao atacante 40% de chance de falha. No entanto, chances de falha jamais acumulam acima de 95%; sempre há uma chance, ainda que ínfima, de acertar o alvo.

• **Fortificação.** Efeitos contra acertos críticos e ataques furtivos sempre acumulam, não importando a fonte. Então, um bushi com 25% de fortificação e uma armadura fortificada (25% de fortificação) tem 50% de chance de ignorar o dano extra de um acerto crítico ou ataque furtivo. Não há limite máximo; um personagem com fortificação 100% ou mais é imune a acertos críticos e ataques furtivos.

• **Redução de dano, resistência a energia, cura acelerada, PV temporários.** Estes efeitos sempre acumulam, exceto quando suas fontes não o fazem. Um bushi usando resolução (RD 2) com uma armadura invulnerável (RD 5) e o talento Corpo Aberrante (RD 2) tem RD 9. Mas um personagem não pode receber o jutsu *mandala elemental* três vezes para ganhar resistência a fogo 30 — embora a resistência seja cumulativa, jutsus não são. No caso de RD ou cura acelerada que pode ser vencida por um tipo de dano específico, o acúmulo ainda vale, e também os tipos de dano que a vencem.

• **Nota final.** por que não facilitar tudo e apenas dizer que todos os bônus acumulam entre si? Por dois motivos: realismo e jogabilidade.

Não é realista dizer que todos os bônus acumulam, pois na vida real certas coisas não funcionam em conjunto. Não é possível vestir duas armaduras, uma sobre a outra — se fosse, todo combatente faria isso! O excesso de peso, articulações desencontradas e outros problemas tornariam simplesmente impossível se mover.

Em termos de jogo, dizer que todos os bônus se acumulam elimina parte da estratégia. Para aqueles que gostam de regras, é divertido encontrar combinações que funcionam (os famigerados combos). Se todas as combinações funcionassem, perderia a graça!

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

CAPÍTULO SETE

BESTIÁRIO

Não apenas humanos, henge, nezumi e outras raças vivem em Tamu-ra. A vasta ilha sempre foi habitada por uma grande variedade de criaturas, desde animais selvagens até seres fantásticos como dragões e demônios.

Este capítulo traz algumas dessas criaturas, para o mestre usar em suas aventuras. Encontros com estes seres muitas vezes representam perigo, mas alguns podem ser pacíficos, amistosos e até aliados do Império.

A seguir estão as explicações das estatísticas presentes nas fichas de cada criatura.

Nome: este é o nome pelo qual a criatura é mais conhecida, mas o texto descritivo pode apresentar outros.

ND: o nível de desafio da criatura. Consulte o **Capítulo 8: Recompensas** para saber mais sobre ND.

Tipo, Nível, Tamanho, Honra: o tipo determina algumas habilidades especiais. Também diz quais habilidades, talentos, jutsus e itens mágicos afetam essa criatura — por exemplo, o jutsu *mestre verdadeiro* tem como alvo uma criatura do tipo humanoide, enquanto que um jutsu *pacto com a natureza* só funciona contra animais.

O nível é típico para esta criatura. Existem exemplares de níveis mais altos ou baixos, embora sejam raros.

O tamanho segue as regras explicadas no **Capítulo 5: Jogando**.

Honra diz se a criatura é digníssima, honrada, honesta, desonrada, sórdida ou desumana, conforme seu valor de Honra. Pode haver exemplares com valores diferentes, mas é raro que se afastem muito do padrão. Se a criatura tem valor de Honra nulo, nada é mencionado aqui.

Iniciativa: bônus de Iniciativa da criatura.

Sentidos: bônus de Percepção da criatura e quaisquer habilidades especiais relacionadas a sentidos.

CA: classe de armadura da criatura.

PV: pontos de vida da criatura.

PM: pontos de magia da criatura. Criaturas podem gastar 1 PM como uma ação livre para ganhar um bônus de +1 na sua próxima jogada de ataque, cumulativo até o limite. O limite de PM de uma criatura é sempre igual a seu nível, a menos que indicado o contrário.

Resistência: bônus de Fortitude, Reflexos e Vontade da criatura, além de quaisquer habilidades especiais de defesa, como redução de dano, resistência a energia ou imunidades.

Deslocamento: este é o movimento da criatura em terra. Caso tenha outro tipo de deslocamento, como voo, ele estará descrito logo após o deslocamento terrestre.

Corpo-a-corpo: ataques corpo-a-corpo da criatura. Após o nome está o bônus de ataque; entre parênteses, o dano e o crítico. Caso o crítico não apareça, será 20/x2.

À distância: ataques à distância da criatura, no mesmo formato dos ataques corpo-a-corpo.

Habilidades: valores de Força, Destreza, Constituição, Inteligência, Sabedoria, Carisma e Honra da criatura.

Perícias: se a criatura tem outras perícias além de Iniciativa e Percepção, elas aparecem aqui.

Habilidades especiais: um "M" entre parênteses após o nome indica uma habilidade mágica sujeita a efeitos que afetam especificamente jutsus, como *anulação*.

Equipamento: caso a criatura utilize algum equipamento, ele será descrito aqui.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

Tesouro: consulte o **Capítulo 8: Recompensas** para ver mais sobre tesouros de criaturas e como calculá-los.

Tipos de Criaturas

Todas as criaturas de Império de Jade são classificadas em cinco tipos básicos.

- **Animais:** feras irracionais, sem poderes mágicos.
- **Construtos:** objetos animados ou criaturas artificiais.
- **Humanoides:** seres parecidos com os humanos, inteligentes, com linguagem e cultura próprias.
- **Monstros:** seres de anatomia estranha, e/ou com habilidades fantásticas.
- **Youkai:** seres sobrenaturais, incluindo espíritos nativos de outros mundos e mortos-vivos.

Animais

A maior parte dos animais reais conhecidos (cães, gatos, cavalos...) existe em Tamu-ra. No entanto, a influência de forças mágicas e fenômenos espirituais também provocou o surgimento de bestas espantosas.

Seres como os cães-leões podem ser feras fantásticas, mas ainda são considerados animais normais. Mesmo que tenham sido criados por forças mágicas no passado, hoje eles se reproduzem e fazem parte do mundo natural.

De modo geral, animais são todos os seres vivos sem inteligência suficiente para desenvolver uma linguagem, e sem habilidades sobrenaturais. Há exceções; henge são considerados do tipo animal.

A maioria dos animais tem as seguintes características:

- Valor de Inteligência 1 ou 2.
- Valor nulo de Honra. Habilidades relacionadas a honra não os afetam.
- Visão na penumbra.

Bisonte — ND 4

Espécie de búfalo lanoso com uma cabeçorra enorme, este animal de clima frio pastava em vastas manadas na Grande Estepe, servindo de caça aos cães-leões e povos humanos antigos. Como outros animais nativos, foi extinto pela Tormenta. No entanto, com o fim da ocupação aberrante e o retorno progressivo da vida natural, bandos migratórios têm sido avistados chegando pelo Norte Branco. Aos poucos, os bisontes estão repovoando a vastidão gelada de Dai'Soogen.

Bisontes são encontrados em bandos de 4d6 indivíduos, sendo raro vê-los sozinhos. Embora herbívoros, são extremamente agressivos, atacando qualquer intruso à primeira vista. Por seu péssimo temperamento, tentativas de domesticá-los nunca foram totalmente bem-sucedidas — em algum momento os animais explodem em fúria e atacam seus criadores. Apenas os aventureiros mais embrutecidos, capazes de sobreviver a seus episódios de raiva, ousam tentar domá-los.

Animal 8, Grande (comprido)

Iniciativa +3

Sentidos: Percepção +12, faro, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 18 (+4 nível, –1 Des, –1 tamanho, +6 natural).

Pontos de Vida: 72.

Resistências: Fort +11, Ref +5, Von +5.

Deslocamento: 12m.

Ataques Corpo-a-Corpo: chifres +12 (1d12+13).

Habilidades: For 28, Des 8, Con 20, Int 2, Sab 13, Car 6, Hon –.

Investida Avassaladora: se o bisonte acerta um ataque em investida, além de causar dano, empurra a vítima 1d6 x 1,5m na mesma direção. O oponente tem direito a um teste de Fortitude (CD igual ao dano) para evitar ser empurrado (mas não o dano).

Tesouro: nenhum.

Cão-Leão — ND 3

Em estado selvagem, estas poderosas bestas — também conhecidas como *koma inu* — caçam em bandos na Grande Estepe. No entanto, séculos atrás, antigos povos bárbaros aprenderam a domesticar os cães-leões. Mais tarde eles seriam usados como bestas de montaria, carga e guerra em toda Tamu-ra. Acreditou-se que haviam sido extintos pela Tormenta mas, sem qualquer explicação, os animais estão aos poucos repovoando

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

seus antigos territórios — e voltando a ser montarias cobiçadas pelos guerreiros.

Apesar do tamanho e aparência intimidadores, cães-leões podem ser bastante dóceis e obedientes quando domesticados. E embora sejam exímios caçadores, são na verdade onívoros; se acostumados desde filhotes, podem ser alimentados apenas com frutas e legumes.

Por sua aparência algo dracônica, cães-leões são considerados animais sagrados (molestar ou ferir um deles é violação de honra moderada; matar um, violação severa). De fato, seu retorno milagroso tem sido atribuído ao próprio Lin-Wu.

Animal 5, Grande (comprido)

Iniciativa +5

Sentidos: Percepção +9, faro, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 17 (+2 nível, +3 Des, –1 tamanho, +3 natural).

Pontos de Vida: 30.

Resistências: Fort +8, Ref +7, Von +3.

Deslocamento: 18m.

Ataques Corpo-a-Corpo: garra +8 (1d6+5) ou 2 garras +6 (1d6+5) e mordida +5 (1d8+5).

Habilidades: For 20, Des 17, Con 15, Int 2, Sab 12, Car 8, Hon –.

Agarrar Aprimorado: se o cão-leão acerta um ataque de mordida, pode também realizar uma manobra de agarrar com uma ação livre (bônus +9).

Bote: se o cão-leão faz uma investida, pode atacar o alvo com todas as suas armas naturais, recebendo o bônus padrão de +2 por investida em todos eles.

Dilacerar: se o cão-leão acerta um alvo com dois ataques de garra na mesma rodada, também causa 2d6+5 pontos de dano extra com as patas traseiras. Esta habilidade não pode ser usada se o cão-leão estiver sendo montado.

Tesouro: nenhum.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

KABUTO

Ao olhar estrangeiro, este besouro negro com chifres enormes pode parecer alguma aberração residual da Tormenta. Na verdade, o kabuto não apenas é parte da fauna nativa, mas também muito amado pelo povo de Tamu-ra.

Existem muitas espécies de kabuto, de tamanhos e formatos muito variados. Em comum, todos possuem impressionantes galhadas, que podem ser conjuntos de chifres, pinças ou ambos — de fato, podem ser usadas como chifres em investidas, e também como pinças para agarrar e cortar. Esse armamento terrível e o corpo blindado podem fazê-los parecerem assustadores, mas na verdade são herbívoros pacíficos, lutando apenas em autodefesa. De fato, podem ser domesticados para uma variedade de tarefas; embora não sejam muito espertos, aprendem a reconhecer o dono e obedecer comandos simples.

Na natureza, os kabuto duelam por liderança ou fêmeas. Embora impressionantes de ver, tais embates raramente terminam em ferimentos sérios, cada lutador apenas usando a galhada para derrubar o adversário de costas.

Kabuto podem voar, mas de modo lento e desajeitado. Enquanto voam, não podem fazer investidas e causam uma penalidade de –5 em testes de Cavalgar.

CHIBI-KABUTO — ND 1/3

Os menores kabuto têm o tamanho aproximado de um rato. São muito populares como bichos de estimação — é passatempo comum entre as crianças colocar seus besouros para lutar em "torneios". No entanto, também é verdade que bandidos e ninjas os treinam (ou encantam) para entrar em lugares protegidos e roubar itens, ou mesmo assassinar vítimas adormecidas, graças a veneno ministrado em suas pinças.

Animal 1, Diminuto

Iniciativa +0

Sentidos: Percepção +5, faro, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 16 (+2 Des, +4 tamanho, +2 natural).

Pontos de Vida: 4.

Resistências: Fort +2, Ref +4, Von +1.

Deslocamento: 6m, voo 3m.

Ataques Corpo-a-Corpo: galhada +1 (1d3-3).

Habilidades: For 5, Des 15, Con 10, Int 2, Sab 12, Car 2, Hon –.

Galhada: os chifres-pinças do kabuto oferecem +4 em manobras de agarrar e derrubar (bônus total –7).

Tesouro: nenhum.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

KO-KABUTO — ND 1/2

Do tamanho de cães, estes kabuto podem ser ensinados a proteger plantações contra pragas e invasores. Podem ser perigosos em estado selvagem, atacando em pequenos bandos.

Animal 2, Pequeno

Iniciativa +1

Sentidos: Percepção +6, faro, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 17 (+1 nível, +1 Des, +1 tamanho, +4 natural).

Pontos de Vida: 10.

Resistências: Fort +4, Ref +4, Von +2.

Deslocamento: 6m, voo 3m.

Ataques Corpo-a-Corpo: galhada +5 (1d6+2).

Habilidades: For 14, Des 13, Con 13, Int 2, Sab 12, Car 2, Hon –.

Galhada: os chifres-pinças do kabuto oferecem +4 em manobras de agarrar e derrubar (bônus total +5).

Tesouro: nenhum.

DAI-KABUTO — ND 3

Os maiores kabuto, grandes e massivos como rinocerontes, são muito apreciados como bestas de carga e montaria. Costumam ser treinados para derrubar ou imobilizar um oponente com as poderosas mandíbulas, deixando-o vulnerável aos ataques do cavaleiro.

Animal 8, Grande (comprido)

Iniciativa +3

Sentidos: Percepção +12, faro, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 22 (+4 nível, –1 Des, –1 tamanho, +10 natural).

Pontos de Vida: 72.

Resistências: Fort +11, Ref +5, Von +5.

Deslocamento: 9m, voo 6m.

Ataques Corpo-a-Corpo: galhada +15 (1d12+9).

Habilidades: For 28, Des 9, Con 20, Int 2, Sab 12, Car 2, Hon –.

Galhada: os chifres-pinças do kabuto oferecem +4 em manobras de agarrar e derrubar (bônus total +23).

Tesouro: nenhum.

OONOKAMI — ND 3

Também chamado caranguejo-rei, este crustáceo é uma cobiçada iguaria — sua carne saborosa está entre os pratos favoritos da nobreza imperial. Exemplares capturados por pescadores com esse fim normalmente têm tamanho Pequeno. No entanto, em alguns pontos da ilha, o animal pode atingir proporções muito maiores, tornando-se também mais perigoso.

O caranguejo-rei ataca sozinho ou em pequenos bandos, em terra e na água. Podem ser atraídos por grandes quantidades de comida ou presas fáceis, como uma criação de porcos ou a carga de um barco pesqueiro.

Animal 7, Grande (comprido)

Iniciativa +3

Sentidos: Percepção +10, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 21 (+3 nível, –1 tamanho, +9 natural).

Pontos de Vida: 56.

Resistências: Fort +8, Ref +5, Von +3, redução de dano 10/esmagamento, vulnerabilidade a fogo.

Deslocamento: 9m, natação 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: pinça +11 (1d8+6) ou 2 pinças +9 (1d8+6).

Habilidades: For 23, Des 10, Con 17, Int 1, Sab 10, Car 4, Hon –.

Tesouro: nenhum.

RATO GIGANTE — ND 1/3

Grandes como cães, estas ratazanas são utilizadas pelos nezumi como animais de guarda e caça. Um bom caçador nezumi pode comandar um bando inteiro de ratos contra uma presa, distraindo-a para que ele próprio tenha vantagem em seu ataque. Em períodos de escassez, também podem prover carne ao povo-rato; nezumi são os únicos capazes de comer ratos gigantes sem ficar doentes.

Ratos gigantes foram amplamente usados pelos nezumi em seus ataques contra humanos no passado, não apenas como feras de guerra, mas também espalhando doenças. Por esse e outros motivos óbvios, o tamuraniano típico tem grande repulsa a ratos — uma infelici-

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

dade, pois eles existem em praticamente todos os lugares, sejam selvagens ou domesticados pelos nezumi.

Animal 1, Pequeno

Iniciativa +3

Sentidos: Percepção +5, faro, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 15 (+3 Des, +1 tamanho, +1 natural).

Pontos de Vida: 5.

Resistências: Fort +3, Ref +5, Von +1.

Deslocamento: 12m, escalada 6m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +4 (1d4 + doença).

Habilidades: For 10, Des 17, Con 12, Int 1, Sab 13, Car 4, Hon –.

Perícias: Furtividade +11.

Doença: ser mordido por um rato gigante exige um teste de Fortitude (CD 14). Em caso de falha, a vítima contrai febre do esgoto (veja o **Capítulo 6: Mestrando**).

Tesouro: nenhum.

Salamandra Gigante ND 2

Também chamado *osanshuou*, este animal lembra uma salamandra comum, mas atingindo quase 2m de comprimento. Assim como os crocodilos, é um predador aquático de emboscada; aguarda perfeitamente camuflado à margem de rios e lagos, em meio à lama e vegetação, para abocanhar suas presas.

Diferente de outros anfíbios, a salamandra gigante respira apenas na água — por isso nunca se afasta muito da margem. Seus olhos são quase cegos, mas sua pele é sensível a vibrações ambientes. Ataca principalmente à noite.

Embora sua carne seja comestível, é geralmente evitada por sua textura viscosa e sabor de barro.

Animal 3, Médio

Iniciativa +2

Sentidos: Percepção +2, percepção às cegas 12m.

Classe de Armadura: 16 (+1 nível, +1 Des, +4 natural).

Pontos de Vida: 21.

Resistências: Fort +6, Ref +4, Von +2.

Deslocamento: 6m, natação 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +7 (1d8+4).

Habilidades: For 19, Des 12, Con 17, Int 1, Sab 12, Car 2, Hon –.

Perícias: Furtividade +11.

Agarrar Aprimorado: se a salamandra acerta um ataque de mordida, pode também realizar uma manobra de agarrar com uma ação livre (bônus +7).

Secreção: ao sentir-se ameaçada ou receber qualquer ferimento, como uma reação, a salamandra gigante secreta uma substância leitosa de cheiro ardente. Qualquer criatura adjacente deve ser bem-sucedida em um teste de Fortitude (CD 15) ou ficará enjoada durante 1d4+1 rodadas.

Tesouro: nenhum.

Construtos

São objetos animados, ou criaturas fabricadas artificialmente. Construtos normalmente não possuem inteligência real (os mashin são uma notável exceção); em vez disso, são programados para realizar apenas certas tarefas, como proteger um lugar.

A maioria dos construtos tem as seguintes características:

• Valor nulo de Constituição. Construtos são imunes a efeitos que exigem testes de Fortitude, exceto efeitos que afetam especificamente objetos ou construtos.

• Valor nulo de Honra. Habilidades relacionadas a honra não os afetam.

• Imunidade a atordoamento, dano de habilidade, dano não letal, doenças, encantamento, enjoo, fadiga, luz, paralisia, sangramento, sono, trevas e venenos.

• Não precisam respirar, alimentar-se e dormir.

• Não recuperam pontos de vida com descanso ou curas mágicas (embora alguns possam ser consertados, ou recuperar-se de outras formas).

• Construtos são destruídos quando seus PV chegam a 0. Um construto destruído não pode ser revivido (pois nem estava vivo em primeiro lugar).

• Visão no escuro.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

AKUMASHIN ND 5

Por muito tempo acreditou-se que os mashin seriam imunes à corrupção da Tormenta. Hoje, sabe-se que isso não é exatamente verdade...

Um akumashin é um mashin contaminado por forças aberrantes. Assim como acontece com seres vivos, seus corpos e mentes são deformados de maneiras horrendas, tornando-os algum tipo de monstruosidade mecânica. E como os kaijin, eles também manifestam poderes da Tormenta.

Muitos akumashin são samurais mashin que marcharam contra os invasores assim que a Tormenta se abateu sobre Tamu-ra, caindo vítimas da corrupção. Outros acabaram contaminados em tempos mais recentes, possivelmente durante expedições imperiais à Ferida Profunda. Em ambos os casos, estes construtos amaldiçoados ficaram irremediavelmente loucos, atacando e matando tudo que encontram. Não existindo qualquer cura conhecida, destruí-los não é apenas um dever, mas um ato de piedade.

Construto 5, Médio, Desumano

Iniciativa +9

Sentidos: Percepção +9.

Classe de Armadura: 22 (+2 nível, +1 Des, +6 yoroi, +3 Carapaça).

Pontos de Vida: 40.

Pontos de Magia: 5.

Resistências: Fort +6, Ref +3, Von +3, fortificação 75%, redução de dano 4, imunidade a ácido.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: garra +8 (1d8+10, x3).

Habilidades: For 19, Des 13, Con 19, Int 10, Sab 12, Car 6, Hon 0.

Afinidade com a Tormenta: um akumashin jamais recebe níveis negativos devido a efeitos causados pela Tormenta ou seus habitantes.

Cura Elemental: o akumashin é imune a dano de ácido, seja natural ou mágico. Além disso, quando exposto a ácido de origem mágica, ele cura PV em quantidade igual à metade do dano normal.

Jato de Ácido: como uma ação padrão e gastando 1 PM, o akumashin pode disparar ácido em um cone de 6m, causando 5d4 pontos de dano de ácido (Reflexos CD 15 reduz à metade).

Equipamento: yoroi.

Tesouro: padrão.

BARIKI ND 3

Um bariki é um belo cavalo mecânico, construído com as técnicas usadas na fabricação dos mashin, mas com a mesma inteligência de um cavalo comum. Originalmente criados como montarias para os mashin, acabaram se tornando populares também entre outros guerreiros; um cavalo que não precisa comer, beber ou descansar é algo extremamente valioso para aventureiros.

Um bariki pode ser cavalgado por qualquer pessoa habituada a montar cavalos. Ele age e comporta-se como um cavalo normal — sua rede neuro-elemental é muito mais limitada que aquelas empregadas nos mashin.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

Construto 4, Grande (comprido)

Iniciativa +3

Sentidos: Percepção +2, faro, visão no escuro.

Classe de Armadura: 14 (+2 nível, –1 Des, –1 tamanho, +4 haramaki).

Pontos de Vida: 50.

Pontos de Magia: 4.

Resistências: Fort +2, Ref +1, Von +3, fortificação 75%, imunidade a eletricidade.

Deslocamento: 15m.

Ataques Corpo-a-Corpo: cascos +6 (1d8+4).

Habilidades: For 19, Des 9, Con –, Int 2, Sab 12, Car 6, Hon –.

Perícias: Atletismo +9.

Cura Elemental: quando exposto a eletricidade de origem mágica, o bariki cura PV em quantidade igual à metade do dano normal.

Sem Cura: o bariki não recupera pontos de vida com curas mágicas. A perícia Cura (primeiros socorros, cuidado prolongado) também não funciona; use Ofício (metalurgia) em seu lugar (mesma CD e resultados).

Equipamento: haramaki de animal obra-prima.

Tesouro: nenhum.

TSUKUMOGAMI

Um tsukumogami é um objeto que de alguma forma ganhou um espírito, ganhou vida. Isso pode ocorrer caso o objeto seja possuído por um espírito, ou afetado pelo jutsu *despertar espírito*, ou simplesmente pela passagem do tempo — em Tamu-ra acredita-se que todas as coisas, um dia, adquirem espírito. Embora isso aconteça tipicamente com ferramentas, existem tsukumogami de todas as formas e tamanhos, desde roupas e armas até casas e castelos.

De acordo com sua forma ou circunstâncias de criação, alguns tsukumogami têm as seguintes habilidades.

Cegar: um objeto achatado e flexível (como um futon ou cortina) que use a manobra agarrar deixa a vítima cega, até ela se soltar.

Constrição: um objeto flexível (como uma corda ou corrente) que use a manobra agarrar causa dano automático igual a seu ataque de pancada, a cada rodada que consiga manter-se agarrado.

Deslocamento Aprimorado: os deslocamentos nas estatísticas presumem objetos que precisam se arrastar. Objetos com duas pernas (ou similares, como estátuas ou escadas de mão) recebem deslocamento +3m. Objetos com várias pernas (mesas e cadeiras) recebem deslocamento +6m. Por fim, objetos com rodas recebem deslocamento +12m.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

Despertar espírito: um objeto trazido à vida com este jutsu tem um valor de Inteligência e Honra igual a 3d6 e um bônus de +4 em Sabedoria e Carisma. Ele sabe falar um idioma (normalmente ningo).

Redução de dano: depende do material de que o objeto é feito. RD 0 para papel, tecido ou corda; RD 1 para vidro; RD 5 para madeira; RD 8 para pedra; e RD 10 para metal.

	Tsukumogami Mínimo, Construto 1	Tsukumogami Pequeno, Construto 1
Iniciativa:	+2	+1
Sentidos:	Percepção –5	Percepção –5
Classe de Armadura:	14	13
Pontos de Vida:	5	15
Pontos de Magia:	1	1
Resistências:	Fort +0, Ref +2, Von –5	Fort +0, Ref +1, Von –5
Deslocamento:	12m	9m
Ataques Corpo-a-Corpo:	pancada +1 (1d3–1 esmagamento)	pancada +1 (1d4 esmagamento)
Habilidades:	For 8, Des 14, Con –, Int –, Sab 1, Car 1	For 10, Des 12, Con –, Int –, Sab 1, Car 1

	Tsukumogami Médio, Construto 2	Tsukumogami Grande, Construto 4
Iniciativa:	+1	+2
Sentidos:	Percepção –4	Percepção –3
Classe de Armadura:	14	15
Pontos de Vida:	30	50
Pontos de Magia:	2	4
Resistências:	Fort +1, Ref +1, Von –4	Fort +2, Ref +2, Von –3
Deslocamento:	9m	6m
Ataques Corpo-a-Corpo:	pancada +2 (1d6+1 esmagamento)	pancada +5 (1d8+3 esmagamento)
Habilidades:	For 12, Des 10, Con –, Int –, Sab 1, Car 1	For 16, Des 10, Con –, Int –, Sab 1, Car 1

	Tsukumogami Enorme, Construto 8	Tsukumogami Descomunal, Construto 16
Iniciativa:	+4	+6
Sentidos:	Percepção –1	Percepção +3
Classe de Armadura:	20	24
Pontos de Vida:	80	140
Pontos de Magia:	8	16
Resistências:	Fort +4, Ref +3, Von –1	Fort +8, Ref +6, Von +3
Deslocamento:	6m	3m
Ataques Corpo-a-Corpo:	pancada +11 (2d6+6 esmagamento)	pancada +17 (2d8+9 esmagamento)
Habilidades:	For 22, Des 8, Con –, Int –, Sab 1, Car 1	For 28, Des 6, Con –, Int –, Sab 1, Car 1

	Tsukumogami Colossal, Construto 32	ND dos Tsukumogami	
Iniciativa:	+13	**Mínimo:**	1/2
Sentidos:	Percepção +11	**Pequeno:**	1
Classe de Armadura:	30	**Médio:**	2
Pontos de Vida:	400	**Grande:**	3
Pontos de Magia:	32	**Enorme:**	5
Resistências:	Fort +16, Ref +13, Von +11	**Descomunal:**	7
Deslocamento:	3m	**Colossal:**	10
Ataques Corpo-a-Corpo:	pancada +28 (4d8+17 esmagamento)	**Honra:**	–
Habilidades:	For 37, Des 4, Con –, Int –, Sab 1, Car 1	**Tesouro:**	nenhum.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

Humanoides

Este grupo inclui membros de raças que lembram os humanos, com a mesma anatomia básica. Têm cabeça, tronco, dois braços e duas pernas. Ou quase tudo isso.

Todos os humanoides são inteligentes, com sua própria linguagem, cultura e sociedade — mesmo seres monstruosos como os ogros ou enigmáticos como os titãs. Alguns podem ser aliados dos humanos, mas é bem mais comum que sejam inimigos.

Quase todas as raças para personagens jogadores deste livro são do tipo humanoide. As exceções são os henge (animal), mashin (construto) e kaijin (monstro).

Bakemono. Humanoides selvagens, violentos, sórdidos ou pior (Honra 5 ou menos), que representam perigo para o Império, são conhecidos coletivamente como *bakemono*. Quase todas as criaturas a seguir também pertencem a este grupo.

Goblin — ND 1/2

Também existentes no Reinado de Arton, estes seres pequenos e frenéticos já foram muito numerosos em Tamu-ra. Alguns até mesmo clamam que esta raça já habitou toda a ilha, como parte de um antigo império bakemono. Hoje, felizmente, existem apenas em pequenos bandos — mas ainda causam problemas ao Império.

O goblin de Tamu-ra é muito mais variado em aparência e habilidades. Alguns têm bocarras enormes e repletas de dentes, quase como tubarões. Outros têm cascos em vez de pés, sendo capazes de correr e escalar como cabras. Outros, ainda, têm pequenas asas e podem voar.

Goblins vivem em constante disputa de território com os nezumi, uma vez que ambas as raças apreciam os subterrâneos escuros e sujos. Também fazem emboscadas em estradas, atacando viajantes que não pareçam capazes de defender-se. Ainda, é comum que ocupem ruínas de habitações humanas, desabitadas durante a Era Akumushi; expulsar goblins de aldeias e castelos antes de sua reconstrução tem sido uma missão comum para aventureiros de nível baixo.

Quase desnecessário dizer, goblins não têm um pingo de honra. Recorrem a armadilhas e emboscadas, e sempre atacam em maior número. Quando percebem que estão perdendo uma luta, imediatamente fogem ou rendem-se e imploram clemência (na verdade buscando uma oportunidade para pegar seus oponentes desprevenidos).

Humanoide 1, Pequeno, Sórdido

Iniciativa +6

Sentidos: Percepção +3, visão no escuro.

Classe de Armadura: 15 (+2 Des, +1 tamanho, +2 armadura de couro).

Pontos de Vida: 5.

Pontos de Magia: 1.

Resistências: Fort +2 (+6 contra doenças e venenos), Ref +2, Von –1.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: maça +2 (1d6+1).

Ataques à Distância: arco curto +3 (1d4, x3).

Habilidades: For 13, Des 15, Con 14, Int 10, Sab 9, Car 6, Hon 2.

Perícias: Furtividade +6.

Equipamento: arco curto, armadura de couro, 20 flechas, maça.

Tesouro: padrão.

Kappa — ND 1

Kappa são humanoides aquáticos malignos. Têm o aspecto de tartarugas bípedes, com face reptiliana, olhos redondos e vermelhos, escamas verde-amareladas e trazendo uma grande carapaça às costas. Suas mãos e pés tem três dedos unidos por membranas. São, no entanto, muito mais rápidos e ágeis do que a aparência sugere; são os melhores artistas marciais entre os bakemono.

Talvez o traço mais curioso sobre os kappa seja a depressão que trazem no alto da cabeça — como uma tigela ou vasilha, contendo um pouco d'água. Se essa água é derramada, o kappa fica enfraquecido. Tal façanha, no entanto, não é nem um pouco simples. Por sua extrema agilidade, um kappa consegue manter a depressão sempre cheia, mesmo enquanto luta.

Embora não sejam exatamente monstros desumanos, kappa são pouco honrados e muito inquietos. É possível

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

negociar com eles usando de muita diplomacia e paciência, com extremo cuidado para não os aborrecer. Caso isso ocorra, o kappa enfurecido imediatamente ataca o causador de sua irritação. Kappa odeiam (justificadamente) os nezumi, que os caçam para extrair sua concha e fabricar armaduras.

Kappa vivem sempre próximos a rios e lagos. Quando cooperativos, podem prover informações importantes sobre a região. E quando violentos, tentam afogar seus inimigos, derrubando-os e segurando-os sob a água com manobras de artes marciais.

Humanoide 2, Médio, Desonrado

Iniciativa +9

Sentidos: Percepção +6, percepção às cegas 12m (apenas embaixo d'água), visão na penumbra.

Classe de Armadura: 19 (+1 nível, +4 Des, +4 natural).

Pontos de Vida: 12.

Pontos de Magia: 1.

Resistências: Fort +4, Ref +6, Von +2, cura acelerada 5.

Deslocamento: 9m, natação 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: garra +5 (1d6+3).

Habilidades: For 17, Des 19, Con 16, Int 10, Sab 13, Car 8, Hon 6.

Perícias: Sobrevivência +10.

Agarrar Aprimorado: se o kappa acerta um ataque corpo-a-corpo, pode também realizar uma manobra de agarrar com uma ação livre (bônus +9).

Anfíbio: kappa respiram e agem normalmente em terra e na água.

Carapaça Kappa: um kappa não pode ser flanqueado. Além disso, quando deitado, rastejando ou sendo atacado na água por adversários em terra, recebe cobertura total (não pode ser atacado).

Tigela d'Água: movimentação normal (incluindo combate) não derrama a água na cabeça do kappa. Para isso, um oponente deve ser bem-sucedido em uma manobra de agarrar ou empurrar. Caso a água seja derramada, o kappa fica enjoado e perde sua cura acelerada até encher a tigela outra vez.

Tesouro: padrão.

OGRO — ND 3

Muito conhecidos também no Reinado de Arton, ogros são humanoides imensos e brutais, medindo entre 2,5 e 3m de altura. Aqueles encontrados em Tamu-ra são um pouco mais inteligentes, até mesmo capazes de forjar e empunhar armas melhores. No entanto, a diferença mais marcante é sua pele cinza-azulada.

Há numerosos sinais de que ogros teriam formado, em algum ponto da história, uma cultura avançada. Existem até mesmo registros de que alguns podiam executar jutsus, ou conjurar magias como os feiticeiros do Reinado. No entanto, mesmo que tais relatos sejam verdadeiros, os ogros atuais são pouco mais que gigantes brutos. Vivem de caça e pilhagem, não raras vezes atacando povoados humanos para roubar comida e equipamentos.

Humanoide 4, Grande (alto), Sórdido

Iniciativa +1

Sentidos: Percepção +2, visão no escuro.

Classe de Armadura: 18 (+2 nível, –1 tamanho, –1 Des, +2 armadura, +6 natural).

Pontos de Vida: 32.

Pontos de Magia: 1.

Resistências: Fort +5, Ref +1, Von +2.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: tacape +9 (2d8+6).

Ataques à Distância: azagaia +1 (1d8+6).

Habilidades: For 23, Des 8, Con 17, Int 8, Sab 10, Car 7, Hon 2.

Perícias: Atletismo +13.

Equipamento: azagaia, tacape, armadura de couro.

Tesouro: padrão.

TENGU — ND 6

Este povo alado de homens-corvos é formado por guerreiros habilidosos, orgulhosos de suas técnicas. Eram um povo honrado no passado, mas os horrores da Tormenta talvez tenham sido demasiados para eles. Hoje atuam como bandoleiros, atacando viajantes e vilarejos. No entanto, por preferirem usar as melhores armas e armaduras, seus alvos favoritos são kensei, samurais e outros guerreiros bem equipados, que os tengu enfrentam sem nenhum temor.

Quase todos os tengu empunham boas espadas como a katana, wakizashi, jian, chuan e nodachi — enquanto outros lutam desarmados, recorrendo a jutsus de combate. Derrotar um tengu não é façanha simples; muitos kensei e outros artistas marciais sonham vencer tal duelo, acreditando ser o melhor teste para suas habilidades (e também um meio de conseguir boas armas).

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

Humanoide 12, Médio, Sórdido

Iniciativa +20

Sentidos: Percepção +17, visão no escuro.

Classe de Armadura: 24 (+6 nível, +5 Des, +3 armadura ashigaru).

Pontos de Vida: 60.

Pontos de Magia: 20.

Resistências: Fort +8, Ref +13, Von +8.

Deslocamento: 9m, voo 15m.

Ataques Corpo-a-Corpo: katana +14 (1d10+6, 19) ou desarmado +13 (1d8+4).

Habilidades: For 18, Des 21, Con 14, Int 12, Sab 14, Car 10, Hon 5.

Perícias: Enganação +15.

Desorientação: embora sejam capazes de voar, tengu preferem lutar em terra, usando movimentos súbitos das asas para distrair os adversários. Uma vez por rodada, um tengu pode fazer uma finta como uma ação livre (veja a página 104).

Golpe Relâmpago: tengu podem usar sua energia para golpear mais rápido. Ao fazer um ataque, ele pode gastar 2 PM para fazer um ataque extra, com o mesmo modificador de ataque. O tengu pode realizar no máximo 5 ataques extras na mesma rodada.

Poder Marcial: o tengu fortalece seus golpes com sua energia. Ele pode gastar 1 PM como uma ação livre para aumentar em +2 seu bônus de ataque ou dano. Ele pode gastar mais PM, distribuindo os bônus como quiser (por exemplo, 2 PM para ataque +1 e dano +3), mas nenhum aumento pode ser maior que seu limite.

Equipamento: katana, armadura ashigaru.

Tesouro: padrão.

DAITENGU — ND 8

Este tengu tem feições ligeiramente mais humanas. Além das armas e técnicas utilizadas por outros tengu, o daitengu também domina alguns jutsus. Não é raro encontrar um deles liderando outros tengu.

Humanoide 14, Médio, Sórdido

Iniciativa +22

Sentidos: Percepção +19, visão no escuro.

Classe de Armadura: 26 (+7 nível, +5 Des, +3 armadura ashigaru, +1 Esquiva).

Pontos de Vida: 70.

Pontos de Magia: 30 (limite 18).

Resistências: Fort +9, Ref +14, Von +9.

Deslocamento: 9m, voo 15m.

Ataques Corpo-a-Corpo: nodachi +15 (2d6+6, 19) ou desarmado +14 (1d10+4).

Habilidades: For 18, Des 21, Con 14, Int 12, Sab 14, Car 10, Hon 4.

Perícias: Enganação +17.

Desorientação: embora sejam capazes de voar, daitengu preferem lutar em terra, usando movimentos súbitos das asas para distrair os adversários. Uma vez por rodada, um daitengu pode fazer uma finta como uma ação livre (veja a página 104).

Golpe Relâmpago: daitengu podem usar sua energia para golpear mais rápido. Ao fazer um ataque, ele pode gastar 2 PM para fazer um ataque extra, com o mesmo modificador de ataque. O daitengu pode realizar no máximo 5 ataques extras na mesma rodada.

Jutsus (M): o daitengu conhece e pode executar os jutsus *golpe do vento distante*, *golpe pesado*, *mandala elemental* e *tamanho gigante*.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

Poder Marcial: o daitengu fortalece seus golpes com sua energia. Ele pode gastar 1 PM como uma ação livre para aumentar em +2 seu bônus de ataque ou dano em seu próximo ataque. Ele pode gastar mais PM, distribuindo os bônus como quiser (por exemplo, 2 PM para ataque +1 e dano +3), mas nenhum aumento pode ser maior que seu limite.

Equipamento: nodachi, armadura ashigaru.

Tesouro: padrão.

TITÃS

O mundo de Arton é assolado por numerosos tipos de humanoides gigantescos — mas os titãs, ou *kyojin*, são um caso especial e terrível. A origem destes seres está entre os maiores enigmas de Tamu-ra; ninguém sabe onde ou como eles surgem. Apenas são vistos vagando em terras selvagens, aparentemente sem rumo, mas na verdade procurando comunidades humanas. Para atacar, destruir e devorar.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

Titãs não caçam animais ou outras criaturas. Não parecem realmente precisar de alimento, movidos por alguma força vital misteriosa. No entanto, caçam e devoram seres humanos. Esse parece ser seu único objetivo.

Além dos dois tipos descritos a seguir, existe ainda o titã colossal (veja adiante em "Kaiju"). Suspeita-se que seria mais inteligente, liderando bandos de titãs menores. Felizmente, nenhum destes tem sido visto há séculos.

TITÃ ENORME — ND 10

Estes gigantes deformados e macabros têm pouca semelhança com seres humanos, sem feições reconhecíveis. Movem-se lentos e trôpegos, mas esse comportamento é enganoso, pois podem subitamente correr e atacar com rapidez mortal. Suas bocarras desproporcionais são capazes de devorar humanos com uma só mordida.

A tática padrão do titã enorme é tentar agarrar o alvo e, uma vez imobilizado, matá-lo com a mordida terrível. Ele usará pancadas apenas contra adversários de tamanho Grande ou maiores.

Humanoide 14, Enorme (alto), Desumano

Iniciativa +5

Sentidos: Percepção +16, faro, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 23 (+7 nível, –2 Des, –2 tamanho, +10 natural).

Pontos de Vida: 140.

Pontos de Magia: 14.

Resistências: Fort +15, Ref +5, Von +6, cura acelerada 5/crítico (veja adiante).

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: 2 pancadas +19 (2d6+11 esmagamento) ou agarrar +29 ou mordida +25 (4d6+11, apenas contra alvos agarrados).

Habilidades: For 32, Des 6, Con 22, Int 6, Sab 9, Car 6, Hon 0.

Cura Acelerada: titãs regeneram todo e qualquer dano, mesmo quando decapitados ou reduzidos a pedaços, sempre voltando à vida. O único dano que impede sua cura acelerada é aquele causado por acertos críticos.

Tesouro: padrão.

TITÃ DESCOMUNAL — ND 14

Muito maiores e mais monstruosos, estes titãs exibem músculos e ossos salientes, exagerados, retorcidos. Geralmente acompanham um grupo de titãs enormes — não exatamente no comando, já que não parecem capazes de qualquer comunicação, mas lutando de formas mais efetivas. Enquanto um titã enorme apenas devora humanos e reage quando atacado, o titã descomunal procura destruir obstáculos ou atacar o adversário mais perigoso. Ele parece menos interessado em devorar, e mais em facilitar o avanço dos outros titãs.

Humanoide 20, Descomunal (alto), Desumano

Iniciativa +8

Sentidos: Percepção +24, faro, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 26 (+10 nível, –2 Des, –4 tamanho, +13 natural).

Pontos de Vida: 240.

Pontos de Magia: 20.

Resistências: Fort +17, Ref +10, Von +11, cura acelerada 10/crítico (veja adiante).

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-Corpo: 2 pancadas +25 (2d8+15 esmagamento) ou agarrar +39 ou mordida +31 (6d6+15, apenas contra alvos agarrados).

Habilidades: For 40, Des 6, Con 24, Int 8, Sab 13, Car 6, Hon 0.

Cura Acelerada: titãs regeneram todo e qualquer dano, mesmo quando decapitados ou reduzidos a pedaços, sempre voltando à vida. O único dano que impede sua cura acelerada é aquele causado por acertos críticos.

Fúria Explosiva: como se recorrendo a energias de fonte desconhecida, um titã descomunal pode mover-se e atacar com velocidade incrível para seu tamanho. O titã enorme pode gastar 4 PM como uma ação livre para realizar uma ação adicional (padrão ou movimento).

Tesouro: padrão.

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com

Monstros

Dos horrendos kaijin aos gigantescos kaiju, monstros são criaturas de anatomia estranha ou com poderes mágicos.

Mesmo antes da Tormenta, Tamu-ra era assolada por ataques de kaiju e outros monstros. Hoje, por influências das forças sobrenaturais liberadas durante a Batalha dos Deuses, ainda mais criaturas bizarras vagam pela ilha.

Todos os monstros possuem visão no escuro.

Akumushi

Palavra que significa "inseto-pesadelo", os akumushi são conhecidos no Reinado como lefeu, ou demônios da Tormenta. Uma raça de monstros aberrantes, composta por seres tão diferentes e estranhos que humanos não podem vê-los como realmente são. A mente racional os interpreta como monstros-inseto horrendos — apenas uma sombra do terror e loucura ocultos em sua forma verdadeira.

A Tormenta devora vários pontos de Arton, mas sua primeira manifestação aconteceu em Tamu-ra. Após longos anos de infestação, foi necessário um exército de deuses para expulsar os monstros. E embora os mais poderosos invasores tenham partido, uma vasta região da ilha permanece contaminada, conspurcada, impregnada de pesadelo. Essa área ficaria conhecida como Kiri'Kizu, a Ferida Profunda. Ali, forças misteriosas ainda atuam. Akumushi ainda rondam.

Afastados da coletividade, incapazes de alcançar sua Anticriação, os monstros agem de formas totalmente imprevisíveis. Vagam. Assustam. Matam. Devoram. Hibernam. Fecham-se em casulos e mudam. Fundem-se a outros. O que planejam, é impossível antever; suas mentes alienígenas funcionam de forma intrincada, inexplicável. Talvez apenas estejam loucos. Talvez tenham um plano.

Estudiosos do Reinado de Arton foram bem-sucedidos em catalogar numerosas espécies e castas lefeu. Alguns ainda podem ser encontrados na Ferida, isolados. No entanto, outros tantos surgiram — nascidos, formados, metamorfoseados. Caçá-los e destruí-los está entre as missões mais importantes para os sentai imperiais.

Todos os akumushi tem as seguintes características:

• Não precisam respirar, se alimentar e dormir. Também não envelhecem, e só morrem por causas violentas.

• Imunidade a acertos críticos, ácido, dano de habilidade, doenças, eletricidade, fogo, frio, luz, paralisia, sono, transmutação, trevas, venenos e vento.

• Por seus múltiplos olhos, não podem ser flanqueados.

Akumushi, Dokumo — ND 2

Esta espécie akumushi jamais foi observada fora de Tamu-ra. Mais que apenas matar, a Tormenta também aterroriza e enlouquece suas vítimas, adotando o aspecto de seus maiores temores. Uma vez que o folclore tamuraniano tem muitas histórias sobre aranhas monstruosas, isso talvez explique o surgimento da criatura.

Um dokumo lembra uma aranha grande como um cão, com um macabro abdome ósseo que lembra um crânio humano. Caçam em bandos, capturando vítimas com a teia e mantendo-as em casulos com finalidade ainda não explicada. Alguns acreditam que suas presas são simplesmente devoradas. Outros, que seus corpos servirão para incubar centenas de ovos. E outros ainda teorizam que o casulo transforma a vítima em kaijin.

Monstro 4, Grande (comprido), Desumano

Iniciativa +5

Sentidos: Percepção +2, visão no escuro.

Classe de Armadura: 18 (+2 nível, +3 Des, –1 tamanho, +4 natural).

Pontos de Vida: 28.

Pontos de Magia: 8.

Resistências: Fort +5, Ref +9, Von +2.

Deslocamento: 12m, escalada 12m.

Ataques Corpo-a-Corpo: mordida +6 (1d8+4 mais veneno).

Ataques à Distância: teia +6 toque (enredado).

Habilidades: For 15, Des 17, Con 12, Int 7, Sab 10, Car 2, Hon 0.

Perícias: Furtividade +14.

Teia: o dokumo pode disparar teia como um ataque de toque à distância que custa 1 PM. Se acertar, o alvo fica enredado. A vítima pode se soltar com uma ação padrão e um teste de Força ou Acrobacia (CD 20) ou cortando a teia (PV 5, RD 5).

RONALD GUERRA 27863 theweb85@gmail.com